

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

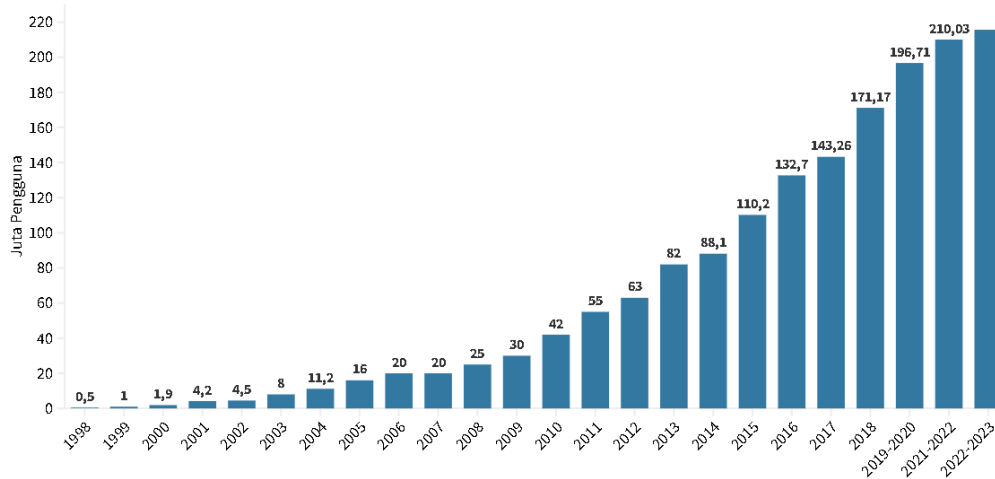
Perkembangan teknologi merupakan sebuah lompatan besar yang telah membawa perubahan bagi kehidupan masyarakat, dimana internet mulai digunakan sebagai sarana mencari informasi-informasi terbaru dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan sumber daya manusia. Penggunaan teknologi khususnya *internet* telah mengubah cara konsumen berkomunikasi dan menjadi tren baru dalam kehidupan mereka, bahkan masyarakat sekarang lebih tertarik untuk mendapatkan informasi mengenai sesuatu dari ulasan *online* daripada media tradisional seperti televisi dan radio (Alghizzawi, 2019). Menurut survei yang dilakukan oleh APJII pengguna internet di Indonesia dari tahun 2019-2021 mencapai 210 juta jiwa atau sebesar 78,7% dari jumlah penduduk yang ada di Indonesia dan mengalami peningkatan sebesar 2,67% di tahun 2022-2023 hingga mencapai 215,63 juta orang.

Tabel 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia

Keterangan	2019-2021	2022-2023
Pengguna Internet	210 Juta	215,63 juta
Penduduk Indonesia	266,91 Juta	266,91 Juta
Persentase	78,7 %	80,7%

Sumber: APJII.or.id

Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (1998-2023)



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 1998-2023

Salah satu sektor yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu esport. Cabang olahraga berbasis digital telah diakui dan sedang marak di kalangan masyarakat sejak 2020. Cabang olahraga ini menawarkan jumlah hadiah turnamen yang besar sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga tersebut. Partisipasi ini menunjukkan minat masyarakat dalam mengkonsumsi olahraga bukan hanya sebagai bagian dari aktivitas hiburan mereka namun juga tambahan penghasilan (Syarif et al., 2023). *Game online* merupakan aktivitas yang dimainkan untuk hiburan maupun mengisi waktu luang. Perkembangan *game* menjadi sebuah cabang olahraga merupakan fenomena yang menarik banyak audiens untuk ikut serta menjadi pemain profesional. Esport merupakan suatu cabang olahraga terkini yang mencakup kompetisi game yang terkoneksi internet dan menggunakan perangkat komputer maupun *smartphone*, biasanya dimainkan secara kelompok dalam kategori pro player (Newzoo,2020). Yin et al. (2020) menjelaskan esport merupakan aktivitas permainan kompetitif yang mengikuti karakteristik olahraga tradisional yang dapat disaksikan langsung oleh penggemar dari pemain gamer professional atau tim yang disukai. Selanjutnya,

Kurniawan (2020) menjelaskan esport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.

Perkembangan esport di dunia tumbuh secara bertahap hingga mencapai popularitas pada saat sekarang ini (Khudzaifah et al., 2023). Bermula dari sebuah kompetisi game yang dilaksanakan di Universitas Stanford pada 1972 dalam sebuah acara bernama *Intergalactic Spacewar Olympic* dengan hadiah gratis berlangganan majalah *Rolling Stone* selama satu tahun. Kompetisi esport berkembang setelahnya dengan bermunculan satu persatu kompetisi bertajuk olahraga elektronik tersebut hingga pada tahun 1980 muncul kompetisi *Space invader* yang berhasil menarik sebanyak 10.000 peserta yang mengikuti ajang tersebut sehingga masuk dalam liputan berita majalah *Life and Time* di Amerika Serikat, kini *E-sport* berkembang menjadi kompetisi-kompetisi *online* (Bányai et al., 2019).

Berkembangnya *E-sports* meningkatkan kuantitas kompetisi esport yang bermunculan di seluruh dunia yang menyebabkan kenaikan peminat esport semakin mengalami pertumbuhan yang pesat sejalan dengan kemajuan zaman. Dukungan perusahaan pada sektor industri game mengadakan kompetisi esport dengan lebih sistematis dengan penawaran hadiah yang besar. Banyaknya penonton dalam gelaran suatu kompetisi esport menjadi bukti bahwa sebenarnya esport bisa memberikan keuntungan tersendiri bagi beberapa pihak. Menurut laporan survei jumlah konsumen yang aktif berpartisipasi dan menonton acara esport yaitu sebesar 201 juta orang (Newzoo, 2019). Esport juga hadir sebagai olahraga resmi yang dipertandingkan di ajang Asian Games 2022, Surat kabar The Guardian melaporkan keputusan resmi Dewan Olimpiade Asia (OCA) untuk memasukkan esport sebagai salah satu cabang yang dipertandingkan untuk memperebutkan medali (Prasetya & Wijaya, 2021).

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki potensi dalam dunia esport. Esport pertama kali masuk ke Indonesia sejak 1989 yang ditandai dengan penyelenggaraan turnamen *video game* Super Mario Bros di Surabaya. Seiring

perkembangannya penyelenggaraan turnamen esport semakin meningkat di Indonesia pada tahun 1999. Perkembangan teknologi di Indonesia mendukung munculnya Sejarah esport di Indonesia yang berefek pada munculnya kompetisi esport resmi di Indonesia. Pada tahun 2018 perkembangan esport sudah cukup populer, hal ini terbukti banyak masyarakat Indonesia yang menjadi pemain esport profesional dan mengikuti kompetisi pada pagelaran Asian Games tahun 2018 (Rahman et al., 2023). Berdasarkan data laporan Global Games Market tahun 2021, Indonesia kini menempati peringkat 17 sebagai negara dengan pertumbuhan pasar *game* yang cepat. Fenomena ini juga didukung oleh pemerintah Indonesia dengan meresmikan esport sebagai salah satu cabang olahraga resmi yang dipertandingkan pada piala Menpora, piala Presiden dan pada Pekan Olahraga Nasional (PON) tahun 2021. Pemerintah Indonesia juga menyediakan fasilitas dan dukungan untuk turnamen dan pemain profesional untuk mengembangkan industri esport yang dianggap memiliki nilai ekonomi dan mampu meningkatkan perekonomian masyarakat di Indonesia. Geotimes.id pada kolom beritanya memaparkan perkembangan esport di Indonesia ditandai dengan beberapa hal diantaranya yaitu industri esport di Indonesia mengalami pertumbuhan sebesar 25% dan diperkirakan akan terus berkembang seiring dengan peningkatan popularitas *game online* (Fadhillah, 2023). Menurut laporan survei *Goodstats* tercatat jumlah pemain esport aktif di Indonesia mencapai 720 orang dan menduduki peringkat sebelas negara dengan jumlah pemain esport terbanyak di dunia.

Kehadiran esport di Indonesia memberikan kesempatan bagi komunitas muda untuk menjadikan esport sebagai pilihan karir dengan menjadi atlet profesional. Penelitian yang dilakukan oleh Brock (2021) melaporkan bahwa esport dapat mempengaruhi komunitas anak muda untuk ikut berpartisipasi karena daya tarik hadiah yang ditawarkan dalam ajang kompetisi. Pilihan karir dibidang esport menjadi sebuah hal baru yang cukup menjanjikan nilai uang yang besar bagi atletnya (cnnindonesia.com, 2022). Detik news mencatat salah satu atlet esport yang berhasil meraih medali perak di ajang SEA Games 2021 di Vietnam mendapat hadiah fantastis dan penghargaan dari Direktur utama Telkomsel (news.detik.com,

2022). Net Worth Spot meliput salah satu gamer profesional yaitu Jess no Limit, dimana gamer ini berhasil meraup penghasilan sekitar 195 miliar rupiah yang berasal dari pekerjaannya sebagai pemain esport (Kamaliah, 2022). Antusiasme masyarakat Indonesia, khususnya kaum milenial tidak dapat dipungkiri, seperti yang diberitakan pada berita liputan 6, puluhan ribu anak muda sangat antusias mengikuti acara esport Tidar Cup Piala Prabowo 2023 sebagai kontribusi nyata untuk memberikan kesempatan bagi kaum milenial menunjukkan bakat dan talenta bagi perkembangan esport Indonesia (liputan6.com, 2023).

Maraknya pemberitaan mengenai esport memicu banyak media yang berkonsentrasi memberitakan seputar dunia esport saja seperti eSport, Liga game, RevivalTV, Indo Sport dan banyak lagi lainnya. Berbagai media *online* berkompetisi menyajikan berita mengenai esport secara eksklusif tanpa memperhatikan kualitas berita sehingga berita penting bercampur dengan hoaks dan humor yang menyebabkan kualitas berita menjadi menurun. Gambaran mengenai penilaian kualitas pers bukan merupakan suatu hal yang baru lagi. Penelitian Setiawati et al. (2021) menunjukkan kemajuan industri media secara umum ternyata mengacu kepada konten, bahasa atau kedalaman informasi, sehingga seringkali penampilan media menjadi buruk dan kehilangan karakter publiknya. Sebagian besar program berita harian dan portal berita kerap kali menyampaikan berita dengan isi yang sama yang dilakukan dengan merubah judul saja sehingga pemberitaan sering kali bersifat subjektif. Konten media semakin tidak beragam, dan kode etik jurnalistik semakin hari semakin dilanggar karena tuntutan pasar, yang artinya media semakin komersial.

Pada media berita online ditemukan beberapa kasus terjadi akibat masalah akurasi, kualitas dan kredibilitas informasi. mengedepankan kecepatan, *pageview*, dan pertumbuhan bisnis, media *online* terjebak memberikan informasi berita yang belum rampung dan terverifikasi. Dengan *tagline* berita terkini, tercepat, setiap detik ada berita, *deadline every second* dan tugas wartawan membuat minimal 20 berita per hari, maka banyak berita yang disajikan hanya sepotong-sepotong yang belum lengkap, karena verifikasi belakangan (Irwandy & Septiana, 2020). Kondisi

diperkeruh dengan semakin mudahnya perolehan informasi sehingga masyarakat pun berubah menjadi pemberita informasi.

Persepsi media terhadap perkembangan teknologi digital menunjukkan bahwa banyak media *online* baru memiliki kualitas yang jauh di bawah standar karena tidak semuanya memiliki modal dan tenaga jurnalistik yang cukup. Meskipun pencarian dan pengumpulan data menjadi mudah dan bebas bagi wartawan, kloning berita dan pelanggaran kode etik jurnalisisme masih sering terjadi meskipun kemudahan teknologi membantu jurnalisisme. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa jurnalistik digital telah merusak standar etika wartawan dalam pekerjaan mereka. Berita yang disiarkan dalam hitungan menit demi menit dapat mengganggu keseimbangan dan akurasi. Kecepatan seringkali dianggap lebih penting daripada verifikasi (Juditha, 2016).

Berita adalah laporan peristiwa yang didasarkan fakta dan menarik perhatian banyak orang sehingga berita harus berkualitas agar berimbang dan layak dikonsumsi publik. Namun kini banyak berita yang tidak berkualitas yang disajikan hanya sepotong-sepotong atau belum lengkap, karena verifikasi belakangan. Penelitian Setiawati et al. (2021) menyatakan pertumbuhan industri media ternyata tidak berhubungan dengan konten, bahasa atau kedalaman informasi, sehingga penampilan media menjadi buruk dan semakin kehilangan karakter publiknya. Sebagian besar program berita harian dan portal berita menyajikan hal dan berita yang sama dengan hanya mengubah judul berita dan laporan pun sering subjektif. Berita harus berkualitas agar dapat meningkatkan literasi masyarakat dan menyokong terwujudnya demokrasi. Apabila berita tidak berkualitas maka, memicu terjadinya konflik akibat kekeliruan informasi yang diperoleh. Objektivitas sebagai salah satu bentuk pengukuran kualitas berita terbagi dalam dua dimensi, yakni faktualitas dan imparialitas.

Penelitian ini dilakukan pada media *online* di wilayah Jabodetabek dengan alasan wilayah ini merupakan kota paling banyak peminat esport. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) pengguna esport di wilayah Jabodetabek

mencapai 34 juta pengguna. Peneliti merasa penelitian ini penting, ditengah maraknya pemberitaan mengenai esport sebagai fenomena olahraga baru yang dipertandingkan baik nasional maupun internasional ditinjau dari kualitas berita dan objektivitas berita (Kurniawan, 2020). Peneliti hendak meneliti seberapa jauh kualitas berita dan objektivitas mengenai esport pada media *online* khususnya berita mengenai salah satu cabang esport yaitu Mobile Legend. Peneliti meneliti Mobile Legend karena berdasarkan data *Vc Gamers* Mobile Legend merupakan game eSport terpopuler tahun 2023-2024, selain itu Mobile Legend merupakan game eSport terbaik diajang Esport award tahun 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Kualitas isi berita dan objektivitas merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan karena berkaitan dengan penilaian kredibilitas media maupun jurnalis yang menulis berita tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada latar belakang, penulis merumuskan permasalahan penelitian ini yaitu “Bagaimana kualitas isi dan objektivitas berita esport pada media *online* onesport.id ?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka peneliti dapat membuat Pertanyaan penelitian mengenai “Objektivitas”, “kualitas berita”, “*online news*”, “e-sport di media onesport.id yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas berita *online* seputar esport di media onesport.id?
2. Bagaimana objektivitas berita *online* seputar esport di media onesport.id?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kualitas berita *online* seputar esport di media *oneesport.id*
2. Untuk mengetahui bagaimana objectivitas berita *online* seputar esport di media *oneesport.id*

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan konsep dan teori akademis yang berkaitan dengan kualitas isi dan objektivitas berita. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan konsep jurnalisme pada penelitian selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan dorongan kepada media-media, baik media daring maupun media konvensional untuk menerapkan prinsip jurnalisme ke dalam pemberitaan dan memberikan banyak informasi khususnya terkait esport untuk mendukung peningkatan berkembangnya esport di Indonesia.

1.5.3 Kegunaan sosial

Melalui penelitian ini peneliti berharap semakin banyak media yang menggunakan esport sebagai materi dalam pemberitaannya, sehingga berita esport dapat memberikan wawasan dan informasi kepada masyarakat terhadap dunia esport menjadi lebih tinggi.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada seputar berita esport Indonesia yang dianalisis dari berita esport pada media *online* *oneesport.id*, dimana media *online* yang diteliti pada cabang esport Mobile Legend yang disajikan pada periode November 2023.