



PROSIDING

Konferensi Nasional Komunikasi

Elektronik Sports Jurnalistik dalam Acara “eSports Star Indonesia”

Kahisya Prawajasena¹

¹Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)
 Jl. Hang Lekir 1 No. 8, Jakarta – Indonesia
 kahisyap@gmail.com

Abstract

Television is one of the media that can cover a wide public from various backgrounds and ages. In accordance with the advancement of the era of television, it does not always display sports that use physical abilities, but there are sports that require dexterity, as we already know very well that there is already a branch of electronic sports or commonly known as eSports. By using Bandura's social cognitive theory we can see that a figure like Jess No Limit can influence a wide audience up to television. Now we can see a lot of televisions that hold events related to eSports. For example, we can see it through the Star Indonesia eSports athlete talent search show on GTV. The method used includes qualitative methods in the form of descriptive narrative. The explanation that can be found in this case study is through the approach of four theories of the press in which the liberal press theory is taken, we can know that at this event the press has the freedom to broadcast the event without being influenced by the political elite and the press is able to provide commentary columns to the public to determine the good or bad of the event. The influence of the Jess No Limit athlete can also be seen how many millennials aspire to be like Jess No Limit. In conclusion, we can see that television media is able to have a high enough influence on society and also with only one role model like Jess No Limit can have an influence on the wider community, especially millennials.

Keywords: Television Media, eSports, Jess No Limit

Abstrak

Televisi adalah salah satu media yang dapat mencakup khalayak masyarakat luas dari berbagai kalangan dan berbagai usia. Sesuai dengan kemajuan zaman televisi tidak selalu menampilkan olahraga yang menggunakan kemampuan fisik, namun adapula olahraga yang membutuhkan ketangkasan seperti yang saat ini sudah sangat kita ketahui sudah ada cabang olahraga elektronik sports atau biasa disebut dengan eSports. Dengan menggunakan teori sosial kognitif milik Bandura kita dapat melihat bahwa sosok seperti Jess No Limit dapat mempengaruhi khalayak luas hingga televisi. Kini kita bisa melihat banyak sekali televisi yang menyelenggarakan acara yang berhubungan dengan eSports. Contohnya dapat kita lihat melalui acara pencarian bakat atlet eSports Star Indonesia di GTV. Metode yang digunakan meliputi metode kualitatif yang berupa deskriptif naratif. Pembahasan yang dapat ditemui dalam studi kasus ini adalah melalui pendekatan four theories of the press yang di dalamnya diambil teori pers liberal kita dapat mengetahui bahwa pada acara ini pers memiliki kebebasan dalam menyiarkan acara tersebut tanpa terpengaruh elit politik dan pers mampu memberikan kolom komentar ke masyarakat untuk menentukan baik atau buruknya acara tersebut. Pengaruh atlet Jess No Limit juga dapat terlihat bagaimana kaum milenial tidak sedikit yang bercita-cita untuk menjadi seperti seorang Jess No Limit. Pada kesimpulannya kita dapat melihat bahwa media televisi mampu memberi pengaruh yang cukup tinggi terhadap masyarakat dan juga hanya dengan satu sosok panutan seperti Jess No Limit dapat memberikan pengaruh terhadap masyarakat luas khususnya kaum milenial.

Kata Kunci: Media Televisi, eSports, Jess No Limit

Pendahuluan

Menurut Joseph A. Devito yang dikutip dalam Efendi (1984 : 7) komunikasi adalah sebuah Tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirimkan dan menerima pesan dengan situasi tertentu. Lalu menghasilkan dampak dan kesempatan untuk menerima pesan. Tindakan komunikasi mencakup beberapa komponen yaitu, situasi, pengirim, penerima, media, hambatan, penerimaan, pemahaman, respon dan efek.

Komunikasi menggunakan media sudah menjadi hal yang sangat lumrah mulai dari masa dahulu hingga sekarang. Komunikasi menggunakan media itu sendiri dapat dikatakan sebagai komunikasi massa. Media yang sering digunakan pada masa lampau oleh jurnalistik meliputi televisi, surat kabar, dan radio. Namun, dengan seiring berjalannya waktu jurnalistik menjadi lebih berkembang, informasi tidak hanya harus melalui televisi, surat kabar, ataupun radio melainkan dapat dilihat juga melalui media sosial online.

Televisi pada masa lampau hanya mampu menayangkan hal-hal yang berbaur dengan pro pemerintahan mulai dari berita hingga acara ragamnya. Seperti yang kita semua ketahui bahwa televisi pada masa lampau hanya memiliki saluran TVRI dan hanya menayangkan hal-hal positif tentang pemerintahan kepada masyarakat.

Namun, televisi pada masa kini mampu menayangkan hal-hal yang tidak hanya pro pemerintah tetapi bahkan mampu mengkritik sistem pemerintahan. Media tidak lagi hanya menayangkan acara ragam yang selalu monoton namun saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, sudah banyak sekali acara ragam yang dahulu belum ditayangkan atau belum ada pada saat penayangan televisi di masa lampau kini ditayangkan.

Pada masa lampau, olahraga memang sudah sering sekali ditayangkan pada acara ragam di televisi. Olahraga yang ditayangkan biasanya mencakup olahraga yang digemari oleh masyarakat seperti sepak bola dan bola basket. Namun, dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, olahraga tidak lagi selalu berhubungan dengan fisik tetapi juga dengan teknologi atau biasa disebut dengan eSport.

Fenomena ini tidak dapat lagi kita pungkiri bahwa pada masa kini, bermain *games* tidaklah hanya sekedar bermain tetapi dapat pula dipertandingkan secara resmi dan masuk di dalam kategori eSport.

Komjen. Pol. Drs. Bambang Sunarwibowo, S.H., M.Hum selaku Ketua Harian Pengurus Besar Esport mengatakan beberapa alasan kenapa esport layak menjadi cabang olahraga. Alasannya adalah karena esport menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, ketangkasan, dan strategi seperti pada olahraga umumnya. Ia juga menambahkan bahwa keikutsertaan esports dalam event nasional atau internasional seperti ASIAN Games 2018 dan SEA Games 2019 menjadi alasan lain kenapa esport layak diresmikan menjadi cabang olahraga prestasi di Indonesia. Mengutip rilis, pengumuman ini juga seraya meresmikan Pengurus Besar Esport Indonesia (PB ESI), sebagai satu-satunya badan resmi pemerintah yang menaungi esports sebagai olahraga prestasi di Indonesia di bawah naungan KONI. (*hybrid.co.id*)

Mengetahui esports sudah diresmikan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Muncullah bakat-bakat baru yang ingin bersaing satu sama lain melalui olahraga esports. Melihat antusiasme masyarakat yang kini lebih banyak tertarik dengan esports dibandingkan dengan olahraga lainnya seperti pada masa lampau. Salah satu televisi swasta mampu mengadakan pencarian bakat untuk atlet-atlet esports ini.

Stasiun televisi GTV untuk pertama kalinya menghadirkan tayangan pencarian bakat untuk para *gamers* Tanah Air. Adalah program 'eSports Star Indonesia' yang dikhususkan untuk mereka pemilik talenta di jalur eSports. Program ini terinspirasi dari fenomena generasi milenial, khususnya para *gamers*. (*inews.id*)

Tidak dapat dipungkiri hal ini menjadi salah satu alasan mengapa pada saat ini kita banyak sekali melihat masyarakat bermain *games*. Karena sekarang ini dengan bermain *games* di handphone, kitapun dapat menjadi seorang atlet dan memiliki badan resmi yang menaunginya. Bagaimana dengan pengaruh acara ragam eSports Star Indonesia dalam mempengaruhi masyarakat.

Seperti yang kita semua telah ketahui bahwa ada seorang atlet eSports yang cukup terkenal seperti

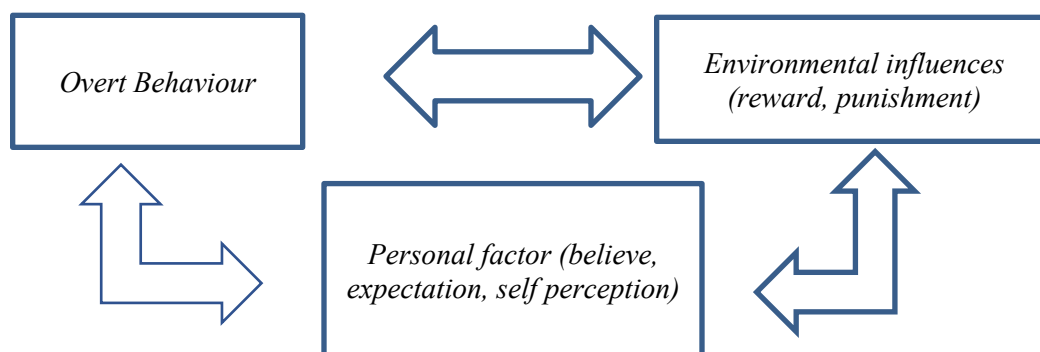
Jess No Limit yang sudah memenangkan banyak kejuaraan eSport baik di event nasional maupun internasional. Sehingga banyak sekali khalayak milenial yang menjadikan seorang Jess No Limit sebagai tokoh yang dikagumi.

Kerangka Teori

Teori Kognitif Sosial

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) merupakan penamaan baru dari Teori Belajar Sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Penamaan baru dengan nama Teori Kognitif Sosial ini dilakukan pada tahun 1970-an dan 1980-an. Ide pokok dari pemikiran Bandura (Bandura, 1962) juga merupakan pengembangan dari ide Miler dan Dollard tentang belajar meniru (*imitative learning*). Pada beberapa publikasinya, Bandura telah mengelaborasi proses belajar sosial dengan faktor-faktor kognitif dan behavioral yang memengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial. Teori ini sangat berperan dalam memperelajari efek dari isi media massa pada khalayak media di level individu.

Sudah jelas bahwa konsep utama dari teori kognitif sosial adalah pengertian tentang *observational learning* atau proses belajar dengan mengamati. Jika ada seorang “model” di dalam lingkungan seorang individu, misalnya saja teman atau anggota keluarga di dalam lingkungan internal, atau lingkungan public seperti para tokoh public di bidang berita dan hiburan, proses belajar dari individu ini akan terjadi melalui cara memperhatikan model tersebut. Terkadang perilaku seseorang bisa timbul hanya karena proses *modelling*. *Modelling* atau peniruan merupakan “*the direct, mechanical reproduction of behaviour*”, reproduksi perilaku yang langsung dan mekanis (Baran & Davis, 2000: 184).



Skema proses *Observational Learning* (Rismayani & Rolina, 2004)

Melalui skema di atas dapat diindikasikan bahwa masing-masing variable dalam model *reciprocal determinism* (penentuan timbal balik) memiliki kemampuan untuk mempengaruhi variable-variable yang lain. Namun, timbul suatu pertanyaan: bagaimana dapat diprediksi ketiga bagian itu akan mempengaruhi yang lain? Hal yang utama adalah tergantung pada kekuatan dari masing-masing bagian itu. Pada suatu waktu, kekuatan lingkungan sangat berpengaruh namun di waktu yang lain kekuatan internal yang mendominasi. Tetapi di waktu yang lain juga pengharapan, kepercayaan, tujuan, dan perhatian membentuk dan mengarahkan pada perilaku. Sehingga dalam analisis terakhir Bandura percaya bahwa penyebab pengaruh dua arah antara perilaku dan keadaan lingkungan adalah individu yang merupakan produser dari lingkungan itu.

Bandura dalam Hall, dkk (2002) mengemukakan ada empat komponen dalam proses *observational learning*, yaitu:

- *Attention process*: sebelum melakukan peniruan atau modelling, individu menaruh perhatian terhadap model yang akan ditiru

- *Retention process*: setelah memperhatikan, mengamati model tersebut kemudian disimpan dalam bentuk simbol-simbol (tidak hanya diperoleh melalui pengamatan visual, melainkan juga melalui verbalisasi) yang suatu saat digunakan dalam bentuk peniruan tingkah laku.
- *Motor Reproduction process*: supaya bisa mereproduksi tingkah laku secara tepat, seseorang harus sudah bisa memperlihatkan kemampuan-kemampuan motoric. Kemampuan motorik meliputi kekuatan fisik.
- *Motivational process*: untuk memperlihatkan tingkah laku dalam kehidupan nyata tergantung pada kemauan dan motivasi. Selain itu perlu pengulangan perbuatan agar memperkuat ingatannya dan bisa memperlihatkan tingkah laku hasil meniru model.

Social learning theory memberikan peranan kuat terhadap pengaruh *reinforcement* secara luas. *Reinforcement* dibagi menjadi dua yaitu: (1) *Vicarious Reinforcement* yakni konsekuensi yang tumbuh dari Tindakan orang lain (*reward, punishment*). Tindakan atau aksi dari model tersebut selalu berpengaruh pada bagaimana individu mengatur perilakunya sendiri; (2) *Self Reinforcement* merupakan suatu kinerja dimana seorang individu menetapkan suatu standar untuk mengevaluasi perilakunya sendiri.

Teori The Four Theories of Press

The four theories of press dikategorikan sebagai teori normative dikarenakan teori-teori ini mendeskripsikan norma, sesuatu yang seharusnya, kondisi idealnya. Teori normative memberikan gagasan mengenai bagaimana media harus dikelola dan bertujuan untuk melayani kebutuhan masyarakat dan berkontribusi terhadap system politik (secara luas) dimana teori per situ berlaku (Littlejohn, 2009 : 574).

Authoritarianism Media Theory (Pers Otoriter). Model komunikasi yang terjadi pada paham otoriterisme adalah komunikasi satu arah. Dalam menjalankan tugasnya baik dalam penyampaian gagasan, pemikiran dan pesan, orang otoritarian hanya mengenal satu bentuk komunikasi yaitu instruksi. Bentuk komunikasi yang persuasive untuk meyakinkan, dinilai menghabiskan waktu dan tidak efisien. Meski kebebasan bersuara dibatasi, namun selama pandangan (termasuk kaum minoritas) yang dikemukakan tidak mengancam pemerintahan masih diperbolehkan.

Teori otoriter yang seringkali disebut pula system otoriter berkaitan erat dengan system pengawasan terhadap media massa yang daya pengaruhnya dinilai amat kuat, sehingga pers dijuluki the fourth estate (kekuasaan keempat) dan radio siaran dijuluki the fifth estate (kekuasaan kelima) setelah Lembaga legislative, eksekutif, dan yudikatif, masing-masing diakui sebagai kekuasaan pertama, kedua dan ketiga. Teori otoriter mengenai fungsi dan tujuan masyarakat menerima dalil-dalil yang menyatakan bahwa pertama-tama seseorang hanya dapat mencapai kemampuan secara penuh jika ia menjadi anggota masyarakat. Sebagai individu lingkup kegiatannya benar-benar terbatas, tetapi sebagai anggota masyarakat kemampuannya untuk mencapai suatu tujuan dapat ditingkatkan tanpa batas. Atas dasar asumsi inilah, kelompok lebih penting daripada individu, karena hanya melalui kelompok seseorang dapat mencapai tujuannya.

Libertarianism Media Theory (Pers Liberal). *Libertian theory* menjadi dasar modifikasi *social responsibility theory*, dan merupakan kebalikan dari *authoritarian theory* dalam hal hubungan posisi manusia terhadap negara. Manusia tidak lagi dianggap bebas untuk dipimpin dan diarahkan. Kebenaran bukan lagi milik kodrati manusia. Dan pers dianggap partner dalam mencari kebenaran.

Pers dalam negara yang menganut paham libertarianisme harus menjadi mitra dalam upaya pencarian kebenaran dan bukan sebagai alat pemerintah. Pers dituntut untuk mengawasi pemerintah. Maka lahir istilah pers sebagai The Fourth Estate atau pilar kekuasaan keempat setelah eksekutif, legislative, dan yudikatif. Oleh karenanya pers harus bebas dari pengaruh dan kendali pemerintah. Oleh karena itu, John Keane- *Media Democracy* (1991) dalam Baran & Davis, 2012: 103) menyatakan setidaknya harus ada 3 konsep fundamental dalam kebebasan pers:

- Teologi: memberikan forum bagi masyarakat untuk menilai baik dan buruk
- Kebebasan individu: kebebasan pers merupakan yang terkuat, setidaknya kebebasan dari elit politik
- Kebenaran: kebohongan dan hal-hal yang salah harus dilawan, suatu gagasan harus dapat diperdebatkan dan diuji, jika tidak hal itu hanya akan menjadi dogma.

Dengan demikian, pers seharusnya bebas dari pengawasan dan pengaruh pemerintah. Agar kebenaran bisa muncul, semua pendapat harus dapat kesempatan yang sama untuk didengar, harus ada pasar bebas pemikiran-pemikiran dan informasi. Baik kaum minoritas maupun mayoritas, kuat maupun lemah, harus dapat menggunakan pers. Selain memberi hak warga untuk bersuara dan control sosial, pers dalam paham liberatianisme bertugas (1) melayani kehidupan politik, (2) mencari keuntungan, (3) memberi hiburan.

Social Responsibility Theory (Pers Tanggungjawab Sosial). Dasar pemikiran utama dari teori ini ialah bahwa kebebasan dan kewajiban berlangsung secara beriringan, dan pers yang menikmati kedudukan dalam pemerintahan yang demokratis, berkewajiban untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dalam melaksanakan fungsi-fungsi tertentu yang hakiki.

Fungsi-fungsi pers dalam Teori Tanggung Jawab Sosial pada dasarnya adalah sama dengan fungsi dalam Teori Liberal yang telah diterangkan tadi, tetapi Teori Tanggung Jawab Sosial merefleksikan ketidakpuasannya mengenai interpretasi terhadap fungsi-fungsi tersebut beserta pelaksanaannya yang dilakukan para pemilik dan petugas pers.

Sebagai tanggapan terhadap kritik-kritik yang dianggap amat berarti bagi kehidupan negara, masyarakat dan pers itu sendiri, maka dibentuklah Commission on Freedom of the Press. Komisi Kemerdekaan Pers itu telah merumuskan lima persyaratan pers yang menurut analisis Theodore Peterson adalah sebagai berikut:

- Syarat pertama, memberitakan peristiwa-peristiwa sehari-hari yang benar, lengkap dan berpekerti dalam konteks yang mengandung makna.
- Syarat kedua, memberikan pelayanan sebagai forum untuk saling tukar komentar dan kritik.
- Syarat ketiga, memproyeksikan gambaran yang mewakili kelompok inti dalam masyarakat.
- Syarat keempat, bertanggung jawab atas penyajian disertai penjelasan mengenai tujuan dan nilai-nilai masyarakat.
- Syarat kelima, mengupayakan akses sepenuhnya pada peristiwa sehari-hari.

Totalitarian Media Theory (Pers Totaliter). Dikenal juga dengan The Soviet-Communist Theory. Totalitarian media theory di kembangkan pada masa nazi atau pada masa komunis (Siebert, Peterson, dan Scramm 1963: 105) disebut sebagai penindasan dari kelompok plural dan kebutuhan yang tinggi untuk propaganda kuat dan di pusatkan pada budaya politik. Kontrol langsung media oleh kekuasaan politik dominan di lihat sebagai sebuah usaha untuk mencegah adanya penyimpangan, dipandang sebagai musuh dari manusia. Para anggota nasionalis sosialis komunias harus percaya dengan adanya total control yang berlebihan dari media , dan ini bisa mendidik masyarakat dan memimpin mereka ke masa depan yang di inginkan (Baran & Davis, 2012: 92).

Perbedaan teori soviet dengan teori otoriter adalah dalam teori soviet, media tidak merupakan subyek dari campur tangan sewenang-wenang dan tidak di perkirakan sebelumnya. Media diharapkan melayani dan bertanggung jawab kepada publik mereka, media biasanya tidak monolitik (meskipun bila dalam keberagaman terbatas dan tidak diperkenankan untuk timbul secara leluasa) dan mereka mengungkapkan aneka ragam kepentingan.

Hakikat Media Televisi

Telaah yang sudah cukup banyak tentang televisi pada umumnya cenderung kepada kesimpulan, bahwa medium televisi ini melebihi kemampuan media massa lainnya dalam memengaruhi sikap maupun perilaku khalayak. Kelebihan televisi dalam memengaruhi perilaku khalayak, yaitu menurut pandangan-pandangan ahli, berkat watak keteknikannya bercirikan gejala-gejala berikut ini:

- Bersifat lihat dengar (audiovisual)
- Cepat mencapai khalayak yang relative tidak terbatas jumlahnya
- Televisi menghimpun dalam dirinya gejala komunikasi radio, film (gambar hidup), komunikasi tertulis, potret diam, serta kode analogik dan kode mediator lainnya
- Televisi memiliki ciri-ciri personal yang lebih besar dari media massa lainnya, atau menyerupai komunikasi tatap muka.

Ciri-ciri tersebut berkembang pengertian bahwa siaran televisi seakan-akan memindahkan realitas ke hadapan penonton, dan karena itu penonton seakan-akan terlibat secara langsung atau “hadir sendiri” pada peristiwa tersebut meskipun kejadian dan tempat itu mungkin sangat jauh dari penonton. Seringkali peristiwa yang diliput oleh televisi tiba pada khalayak pada saat peristiwa itu sedang terjadi (aktualitas objektif), sehingga derajat keterlibatan penonton dalam kejadian-kejadian yang bersangkutan sangat besar (*optical identification* dan *psychological identification*).

Demikian pula banyak pendapat yang mengatakan, bahwa penonton televisi menjadi saksi visual tentang bermacam-macam kejadian yang timbul di sekeliling dunia. Televisi pada hakikatnya berfungsi juga memindahkan realitas dari satu tempat ke tempat lain.

Berbagai studi yang terungkap, bahwa televisi bisa menimbulkan dampak yang langsung atas sikap dan perilaku penonton. James Monaco (1977) menekankan kemampuan yang besar dari televisi untuk menghubungkan realitas dengan penonton. Kemampuan itu disebabkan oleh sifat televisi yang menyajikan pengalaman secara berkesinambungan, dan bukan hanya satu pengalaman seperti halnya dengan film.

Film mungkin bisa berlangsung sampai empat jam, atau paling sedikit dua jam, pada waktu dimana kita dilibatkan dalam dunianya. Tetapi pengalaman yang disajikan hanya satu, yakni hanya satu cerita, lagi pula tidak actual. Televisi berlangsung secara terus menerus, apakah itu dalam konteks program satu hari, atau menyangkut liputan yang bersifat serial. Lebih-lebih lagi menurut Monaco, televisi terjadi di dalam ruang kita, di dalam waktu kita, ia menjadi bagian dari realitas kita. Akibatnya ia tidak hanya menghubungkan antara penonton dan kenyataan, tetapi juga antara kenyataan dan fiksi, karena televisi merupakan medium hiburan dan sekaligus medium informasi yang bersifat lihat-dengar. Kadang-kadang sulit untuk membedakan mana fiksionalnya dan mana fungsi nonfiksionalnya (James Monaco, 1997).

Tampaknya, perubahan teknologi komunikasi jarak jauh, berupa kemunculan satelit komunikasi, telah membuat profil televisi menjadi lebih dramatis lagi. Bahkan dikatakan, bahwa kepercayaan khalayak kepada berita televisi melebihi kepercayaan kepada berita media lainnya. Apabila ada informasi yang bertentangan, misalnya, maka mayoritas orang cenderung percaya kepada televisi daripada surat kabar sekalipun (Schramm, 1971). Di Indonesia terdapat kecenderungan, bahwa televisi lebih dominan daripada media massa lainnya, seperti radio, surat kabar, dan majalah. Televisi sebagai sumber berita, ternyata memperoleh kepercayaan yang sangat besar dari masyarakat (90%), sedangkan media lainnya kurang memperoleh kepercayaan dibandingkan dengan tingkat kepercayaan kepada televisi (Astrid S. Susanto, 1980).

Hakikat Jurnalistik

Secara bahasa (Indonesia), jurnalistik adalah hal yang menyangkut kewartawanan dan pesuratkabaran dan seni kejuruan yang bersangkutan dengan pemberitaan dan persuratkabaran (KBBI). Jurnalistik adalah pengumpulan bahan berita (peliputan), pelaporan peristiwa (reporting), penulisan berita (writing), penyuntingan naskah berita (editing), dan penyajian atau penyebarluasan berita (publish/broadcasting) melalui media.

Definisi jurnalistik di atas seperti dikemukakan Roland E. Wolseley dalam buku *Understanding Magazine* (1969): jurnalistik adalah pengumpulan, penulisan, penafsiran, pemrosesan, dan penyebaran informasi umum, pendapat pemerhati, hiburan umum secara sistematis dan dapat dipercaya untuk diterbitkan pada surat kabar, majalah, dan disiarkan.

Berdasarkan media yang digunakan untuk publikasi atau penyebarluasan informasi, jurnalistik dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- Jurnalistik Cetak (printed journalism) : yaitu proses jurnalistik di media cetak (printed media) seperti koran/surat kabar, majalah, dan tabloid.
- Jurnalistik Elektronik (electronic journalism) atau jurnalistik penyiaran (broadcast journalism), yaitu proses jurnalistik di media radio, televisi dan film.
- Jurnalistik Online (online journalism) atau jurnalistik daring (dalam jaringan) yaitu penyebarluasan informasi melalui situs web berita atau portal berita (media interner, media online, media siber).

Kode etik jurnalistik secara universal tercantum dalam 9 elemen jurnalisme yang dikemukakan Bill Kovach dan Tom Rosenstiel (2001) sebagai berikut:

- Kewajiban pertama adalah kebenaran
- Kesetiaan (loyalitas) jurnalisme adalah kepada warga (citizens)
- Disiplin verifikasi
- Jurnalis harus tetap independent
- Jurnalis bertindak sebagai pemantau.
- Jurnalisme harus menyediakan forum bagi kritik, komentar dan tanggapan dari public.
- Membuat hal yang penting itu menjadi menarik dan relevan.
- Berita yang disajikan kemprehensif dan proposional
- Mengikuti hati nurani, etika, tanggung jawab moral dan standar nilai.

Hakikat eSports

eSports merupakan singkatan dari Electronic Sports. Electronic artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. Sports artinya suatu aktivitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengetahuan Electronic dan Sports mengalami pergeseran. Dalam hal ini yang dimaksud dengan Electronic adalah Electronic Device, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Sports artinya suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Sehingga electronic sports, yang disingkat eSports memiliki arti umum: suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. eSports Community Center yaitu suatu fasilitas untuk mewadahi komunitas eSports dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, berolahraga dengan video game, sosialisasi antar gamer, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi eSports.

Teknologi dalam dunia eSports terus berkembang dan mulai populer untuk kompetisi dengan munculnya video game berjudul Counter Strike pada tahun 1999. Perkembangan dalam teknologi computer dan internet juga semakin mendukung kegiatan eSports. Di Indonesia munculnya video game Ragnarok Online dari LYTO secara cepat menjadi eSports favorit dan berbagai warnet berubah fungsi tidak hanya sebagai tempat untuk menjelajah internet tetapi sekaligus menjadi tempat bermain video game. Tetapi karena keterbatasan teknologi computer dan internet, banyak video games yang membutuhkan teknologi tinggi tidak dapat masuk ke Indonesia.

Hakikat Acara Ragam eSport Star Indonesia

eSports Star Indonesia adalah acara reality kompetisi dan ajang pencarian bakat professional eSports player dari GTV dan RRQ yang ditayangkan pertama kali di Indonesia dan di dunia eSports. 1 orang pemenang, pantas akan mendapatkan kesempatan untuk bersinar cerah di dunia eSports bersama dengan RRQ. (rctiplus.com).

Metode Penelitian

Pada studi kasus ini peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu deskriptif naratif untuk menjelaskan perkembangan jurnalistik pada masa lampau dan sekarang. Dan juga untuk menjelaskan pengaruh atlet eSports Jess No Limit dalam perkembangan eSports di Indonesia dan juga dalam mempengaruhi khalayak milenial. Banyaknya peminat eSports ini sendiri telah memberikan ide pada stasiun televisi GTV untuk menyelenggarakan program eSports Star Championship untuk mencari calon-calon atlet eSports terbaik sebagai penerus dari atlet Jess No Limit.

Pada studi kasus berikut ini, peneliti menggunakan teori kognitif sosial atau yang lebih dikenal dengan sebutan *observational learning* yaitu dengan mengamati tingkah laku orang lain dan individu belajar mengimitasi atau meniru tingkah laku orang lain yang menjadi model bagi dirinya.

Dalam studi kasus yang menggunakan teori kognitif sosial ini, Bandura mengemukakan ada empat komponen dalam proses *observational learning*, yaitu:

- *Attention Process*: individu atau khalayak menaruh perhatian terhadap model yang akan ditiru yaitu Jess No Limit.
- *Retention Process*: setelah memperhatikan, mengamati Jess No Limit kemudian disimpan dalam bentuk symbol-simbol.
- *Motor Reproduction Process*: supaya bisa mereproduksi tingkah laku secara tepat, seseorang harus sudah bisa memperlihatkan kemampuan-kemampuan motoric.
- *Motivational Process*: untuk memperlihatkan tingkah laku dalam kehidupan nyata tergantung pada kemauan dan motivasi.

Hasil Penelitian

Berikut pembahasan mengenai perkembangan jurnalistik pada masa lampau dan masa sekarang. Dan juga untuk menjelaskan pengaruh atlet Jess No Limit dalam perkembangan eSports di Indonesia yang mampu mempengaruhi khalayak milenial.

Kita semua mengetahui bahwa *four theories of the press* ini dikategorikan sebagai teori normative dikarenakan teori-teori ini mendeskripsikan norma, sesuatu yang seharusnya, kondisi idealnya. Teori normative memberikan gagasan mengenai bagaimana media harus dikelola dan bertujuan untuk melayani kebutuhan masyarakat dan berkontribusi terhadap system politik (secara luas).

Setelah melihat sebuah acara di GTV yaitu eSports Star Indonesia kita dapat mengetahui bahwa perbedaan antar jurnalistik masa lampau dan masa sekarang sangat pesat. Dahulu olahraga hanya dikenal sebagai aktivitas fisik. Tetapi sekarang olahraga mencakup hal luas seperti ketangkasan. Maka eSports sudah menjadi olahraga resmi di Indonesia.

Pada kasus ini pendekatan melalui *four theories of the press* dapat dikatakan bahwa teori *Libertarianism Media Theory (Pers Liberal)* merupakan teori yang paling cocok jika dikaitkan pada kondisi saat ini dimana individu mencari kebenaran untuk mendapatkan kehidupan yang pribadi dan sosial yang lebih baik. Kita dapat mengetahui bahwa individu mencari kebenaran atas diresmikannya eSports sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan secara resmi. Individu itu sendiri mencari kebenaran untuk mendapatkan kehidupan pribadi yang lebih baik dan mendapatkan sosial yang lebih baik melalui komunitas eSports itu sendiri.

Pers juga bebas dari pengaruh dan kendali pemerintah dalam menayangkan berita, pertandingan ataupun dalam ajang pencarian bakat seperti yang diselenggarakan oleh GTV pada program eSports Star Indonesia. Menilik dari John Keane *Media Democracy* ((1991) dalam Baran & Davis, 2012: 103) setidaknya harus ada 3 konsep fundamental dalam kebebasan pers:

Teologi : pers menyediakan forum bagi masyarakat untuk menilai baik dan buruk. Pada masa sekarang kita mengetahui tayangan eSports Star Indonesia ini membuka email mereka untuk memberi hak kepada masyarakat dalam memberikan kritik dan saran. eSports Star Indonesia juga membuka dukungan

via SMS untuk mendukung atlet eSports yang masyarakat pilih.

Kebebasan Individu : kebebasan pers yang terkuat, setidaknya kebebasan dari elit politik. Kita semua mengetahui bahwa acara eSports Star Indonesia memiliki kebebasan pers terkuat dimana pers dapat menyiarkan hal-hal yang berbau dengan eSports tanpa harus dipengaruhi oleh elit politik.

Kebenaran: kebohongan dan hal-hal yang salah harus dilawan. Pers juga dapat menyiarkan hal-hal yang selama ini menjadi stereotype dimasyarakat bahwa bermain game online hanya akan berdampak buruk dan tidak memiliki keuntungan. Dengan penyiaran program pencarian bakat atlet eSports ini kita dapat mengetahui bahwa apa yang selama ini dikatakan di masyarakat adalah kebohongan, karena pada saat ini pun bermain games online sudah banyak dipertandingkan baik di Indonesia sendiri maupun secara internasional.

Jess No Limit dalam eSports di Indonesia

Tobias Justin atau yang biasa disebut dengan Jess No Limit adalah seorang atlet eSports Indonesia. Ia berhasil menjuarai turnamen yang bernama Mobile Legends dengan menduduki peringkat kedua dari seluruh dunia di musim keempat, serta menempati posisi pertama untuk posisi keenam. Jess juga mendapatkan penghargaan dari Indonesian Choice Awards 5.0 pada kategori Digital Persona of The Year pada tahun 2018.

Keberhasilan dari sosok Jess No Limit ini sendirilah yang membuat eSports di Indonesia semakin booming. Saat ini tidak hanya pertandingan-pertandingan eSports yang diselenggarakan di televisi. Namun, hingga ke pencarian bakat atlet eSports itu sendiri seperti yang diselenggarakan oleh GTV dengan acara eSports Star Indonesia.

Banyak khalayak masyarakat yang menjadikan Jess No Limit sebagai sosok yang mereka impikan khususnya untuk para kaum milenial. Melalui teori kognitif sosial kita dapat melihat bahwa banyaknya kaula muda yang menginginkan dirinya untuk menjadi seperti Jess No Limit. Peneliti bertanya kepada salah satu anak “*kenapa kok kamu main game online terus bukannya belajar?*” kemudian anak itu menjawab “*iya kak, saya mau jadi kayak Jess No Limit. Dia gak belajar tapi bisa sukses gara-gara main game doang.*”

Kita bisa melihat pengaruh seseorang dalam mempengaruhi tidak hanya khalayak masyarakat tapi juga mampu mempengaruhi media seperti televisi. Tidak hanya GTV, ada beberapa saluran televisi lainnya yang juga ikut menyiarkan program eSports itu sendiri.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini kita dapat menyimpulkan bahwa media televisi dapat memberikan pengaruh yang sangat besar dalam mempengaruhi masyarakat. Kita juga dapat melihat perkembangan olahraga masa kini bukan lagi hanya berbentuk kekuatan fisik namun juga beradu ketangkasan seperti hal yang saat ini sangat ramai diperbincangkan yaitu elektronik sport atau biasa kita sebut dengan eSports.

Menilik dari hasil penelitian ini kita dapat mengetahui bahwa teori pers liberal merupakan pendekatan yang paling cocok jika kita hubungan dengan studi kasus bagaimana perkembangan eSports ini sendiri.

Kita juga mengetahui melalui teori kognitif sosial bahwa memberikan satu sosok terhadap khalayak masyarakat dapat memberikan pengaruh yang sangat besar. Tidak sedikit dari kaum minelial yang memimpikan hidupnya seperti sosok itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Alimuddin, Andi. *Televisi & Masyarakat Pluralistik*, Prenada Media, 2015
- Abraham, F. Z. (2014). Pemanfaatan Media Online Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*
- Admin DSLA (17 April). *UU ITE: Pasal-pasal dan Mereka yang Terjerat*,

<https://www.dslalawfirm.com/uu-ite/>

- Aguswandi, A., Cangara, H., & Sultan, M. (2019). Konstruksi Pemberitaan Partai Perindo di iNews TV. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(2), 142-154. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i2.19>
- Aziz, Abd (2017). *Sistem Teori dan Orientasi Pers*. <https://kumparan.com/mediamadura/sistem-teori-dan-orientasi-pers/full>
- Didit Agus Triyono. (2013) *The Four Press Media Theories: Authoritarianism Media Theory, Libertarianism Media Theory, Social Responsibility Media Theory, and Totalitarian Media Theory*. Ragam Jurnal Pengembangan Humaniora Vol. 13 No.3
- Diyah Herliyanawati. (2017) “*Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Ibu Kepada Anaknya yang Disekolahkan di Pondok Pesantren dalam Membangun Motivasi Belajar Anak*”. Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol (1)
- Hapsari, P. (2019). Akun Instagram @Nurhadi_Aldo: Kritik Fenomena Sosial. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(1), 43-47. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i1.5>
- Hasanti, I. (2021). Hambatan Komunikasi Event Project Team dengan Account Executive pada Perusahaan Jasa Event Organizer Twisbles. *Journal of Servite*, 1(2), 37 -48. <https://doi.org/https://doi.org/10.37535/102001220195>
- Halim, Syaiful. Dasar-Dasar Jurnalistik Televisi. Yogyakarta : Deepublish, 2015
- Jones. (2003), *The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman*. E-societas, 1(2), 1-120.
- Kholisoh, N. (2021). Penyuluhan Literasi Media tentang Dampak Pornografi bagi Remaja Badui Luar di Desa Kanekes, Lebak - Banten. *Journal of Servite*, 1(2), 20 - 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.37535/102001220193>
- Lestari, P., Ritonga, R., Ruliana, P., & Barus, C. C. B. (2020). Disaster communication uses field training exercise simulation as an important aspect of disaster risk reduction. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(1).
- Mahrani, M., Ruliana, P., & Ritonga, R. (2020). Building the Image of Semarang City through Motocross World Championship. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(2), 243-253. doi:<https://doi.org/10.25008/jkiski.v5i2.423>
- Natalia, E. (2020). Membangun Kesadaran Diri Generasi Muda akan Budaya Positif Melal Penggunaan Media Sosial. *Journal of Servite*, 2(2), 20 - 31 <https://doi.org/https://doi.org/10.37535/102002220203>
- Nurhajati, L., & Wijayanto, X. (2019). Kepemilikan Media dan Isi Pemberitaan Koran Tempo. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(1), 1-14. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i1.1>
- Nurlatifah, Mufti (2018). *Posisi Undang-Undang Pers Indonesia Dalam Ekosistem Media Digital*. <http://202.0.92.5/isoshum/profetik/article/view/1289>
- Nelva Rolina, (2006). *Keluarga Sebagai Sumber Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Suatu Tinjauan Menurut Teori Sosial Kognitif Bandura)*. Majalah Ilmiah Pembelajaran nomor 2, Vol – 2
- Nikita (2001). *The First Treatment Model for Internet Addiction*. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304-312
- Ostini & Fung (2002). *Beyond the Four Theories of the Press: A New Model of National Media Systems*
- Pangaribuan, O., & Irwansyah, I. (2019). Media Cetak Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(2), 119-130. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i2.11>
- Puspitasari, W., & Istiyanto, S. (2019). Pemberitaan Bias Gender dalam Kasus Prostitusi Online. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(1), 76-81. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i1.9>
- Romli, Asep Syamsul M (2018). *Jurnalistik Online Panduan Mengelola Media Online*.
- Ritonga, R., Murwani, E., & Ritonga, S. (2017). Gender Awareness of Maria Hartiningsih as Kompas Reporter. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 2(2), 82-91.

doi:<https://doi.org/10.25008/jkiski.v2i2.102>

- Ritonga, R., Nugroho, E., & Handoko, D. (2019). Struggle of meaning and the Jokowi myth in the 2018 asian games opening video. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(1).
- Ritonga, R., & Syahputra, I. (2019). Citizen journalism and public participation in the era of new media in Indonesia: From street to tweet. *Media and Communication*, 7(3), 79-90.
- Sahputra, D. (2020). Kompetensi Wartawan dalam Liputan Anak yang Berhadapan dengan Hukum. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 2(2), 97-105. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v2i2.42>
- Shalihah, Nur Fitriatus (2020). *Polri: Penyebar Hoaks Corona Bisa Kena UU ITE, Terancam 6 Tahun Penjara*. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/17/121703965/polri-penyebar-hoaks-corona-bisa-kena-uu-ite-terancam-6-tahun-penjara?page=all>
- Sunuantari, M., & Gunawan, I. (2021, January 16). Diseminasi Informasi Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dalam Mendorong Kemandirian Ekonomi. *Journal of Servite*, 2(1), 47 - 57. <https://doi.org/https://doi.org/10.37535/102002120205>
- Surbakti, Dahlan (2015). *Peran dan Fungsi Pers Menurut Undang Undang Pers Tahun 1999 Serta Perkembangannya*.
- Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 3(01), 67-74
- Wirasahidan, J. (2019). Brand Community: Pola Komunikasi dalam Menjaga Keutuhan Kelompok. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 1(2), 82-90. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v1i2.12>
- Yanuar, D. (2020). Peran Media Baru dalam Mengubah Perilaku Perokok Tembakau ke Rokok Elektrik di Kota Banda Aceh. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 2(1), 62-77. doi:<https://doi.org/10.25008/jpi.v2i1.31>