**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan indsutri media massa yang semakin pesat khususnya media televisi, hal ini dapat diamati dari munculnya berbagai macam stasiun televisi dengan adanya informasi yang dibuat keseluruh dunia, salah satunya adalah program televisi. Di era yang semakin modern, kini media massa menjadi bagian bahkan kebutuhan yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Tanpa media massa maka proses komunikasi tidak akan berjalan sebagaimana mestinya seperti sekarang.

Perkembangan industri pertelevisian dipengaruhi oleh kebutuhan masyarakat akan informasi, pendidikan dan hiburan. Efektivitas dari penerimaan pesan yang diterima masyarakat yang menonton televisi semakin tinggi. Maka tanpa media massa, proses komunikasi tidak akan berjalan dengan semestinya. Kemajuan media komunikasi dapat memudahkan proses komunikasi karena berbagai media yang digunakan sebagai sarana atau perantara dalam suatu proses komunikasi.

*Mediamorfosis* adalah transformasi media komunikasi yang terjadi akibat kompleksitas kebutuhan-kebutuhan manusia, tekanan-tekanan kompetitif dan politik, serta inovasi-inovasi sosiologis dan teknologis yang saling mempengaruhi. *Mediamorfosis* berawal ketika komunikasi antar manusia disampaikan melalui bahasa ekspresi, kemudian tahapan *mediamorfosis* pertama dimulai saat bahasa ekspresi berubah menjadi bahasa lisan melalui kesepakatan yang terjadi pada masa itu. Hal tersebut dibuktikan dengan lukisan di dalam gua di Eropa Selatan. *Mediamorfosis* kedua dipuncaki oleh penemuan mesin cetak Guttenberg. Setelah itu bahasa digital ditemukan, bahasa itulah yang membawa gelombang *mediamorfosis* ketiga: ketika listrik dan gelombang elektomagnetik diaplikasikan pada media komunikasi, seperti televisi dan internet (Fiddler, 2003:82).

Melihat jumlah pengguna internet yang terus meningkat dapat diperkirakan di masa yang akan datang tercipta peluang bisnis baru di bidang produk-produk televisi internet. Adanya televisi internet memungkinkan seseorang untuk mengunduh atau *streaming* acara-acara yang disukai untuk disaksikan kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut akan memacu para pebisnis berlomba-lomba menyajikan program acaranya melalui situs-situs internet. Selain itu masyarakat umum pun berkemungkinan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dengan memproduksi konten-konten siaran yang kemudian dipublikasikan melalui stasiun televisi internet yang diciptakan sendiri.

*Live streaming* adalah sebuah teknologi pengiriman data, video dan audio dalam bentuk yang telah di kompresi melalui jaringan internet yang ditampilkan oleh *player* secara *realtime*. Pengguna memerlukan *player* yang merupakan aplikasi khusus untuk melakukan dekompresi dan mengirimkan data berupa video ke tampilan layar monitor dan data berupa suara ke *speaker.* Sebuah *player* dapat berupa suatu bagian dari *browser* atau sebuah perangkat lunak. Inti dari *streaming* adalah membagi data dan *encoding,* kemudian mengirimkannya melalui jaringan dan pada saat sampai pada pengguna maka akan dilakukan *decoding* serta pembacaan data. Ciri aplikasi *streaming* yaitu distribusi *audio, video* dan *multimedia* pada jaringan secara *realtime* atau *on demand.* (Apostolopoulus, 2002:1)

Perkembangan permainan pada *system* android tidak kalah pesat dengan *system* *ios,* apalagi setelah banyak pabrikan ekektronik dan *gadget* yang semakin banyak mengeluarkan *smartphone* sehingga semakin banyak pula aplikasi yang melengkapinya, yang salah satunya yaitu permainan. Permainan yang tersedia pada *smartphone* android beranekaragam, dapat anda temukan pada *playstore*, tetapi karena begitu banyak maka memang tidak semua berkualitas sehingga anda perlu mencari yang berkualitas, sedangkan untuk harga yang tersedia juga lebih terjangkau jadi bagi pemain wajib mengetahui sebagian besar dari permainan yang disediakan. Diantara permainan yang menarik pada android yaitu Aralon: Forge and Flame, Armello, Love You to Bits, Minecraft Story Mode, Moonrise, dan sebagainya. Apabila anda selalu mengikuti Perkembangan permainan android dan ios anda akan semakin mudah memilih mana permainan yang berkualitas dan mana yang tidak.

Jenis *game* ada banyak jenis seperti *personal computer game*, *mobile game*,  *playstation portable*, *console,* dan lain-lain. *Personal computer game* adalah permainan elektronik yang bisa dimainkan di komputer ataupun *laptop.* Tentu saja *personal computer* *game* harus cocok dengan sistem operasi dari *personal computer* atau laptop tersebut. *Mobile game* adalah permainan elektrik yang bisa dimainkan di *smartphone*. Permainan jenis ini sangat fleksibel karena dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Permainan “*Arena of Valor*” merupakan salah satu permainan yang muncul dengan mengeluarkan sebuah program *Live Streaming* *online* yang menampilkan pertandingan-pertandingan dari nasional hingga internasional. *Live streaming* tersebut dinamakan Valor TV yang merupakan media televisi *online* khusus menampilkan pertandingan *ESports* dari nasional hingga internasional khusus permainan *Arena of Valor*.

Kompetisi *Esports* muncul pertama kali pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih jarang ditemui dan tak ada jaringan internet dan belum banyak judul video game, sebuah kompetisi permainandiadakan di Universitas Stanford. Para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberi nama sebagai Intergalactic Spacewar Olympic, sebuah kompetisi untuk game yang berjudul Spacewar dan hanya berhadiah satu tahun langganan majalah Rolling Stone yang tengah hits pada zamannya. Setelahnya, satu per satu kompetisi *game* yang sejenis pun bermunculan. Sekitar tahun 1980-an, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan sekitar 10.000 peserta, terbesar pada masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi *game* ini terbilang menjadi fenomenal dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, Life and Time. Singkat cerita, di era 90-an, saat teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat, kompetisi *game* ini pun ikut berkembang. Perkembangannya menjadi kompetisi *online game*. beserta dengan munculnya organisasi yang mempunyai visi untuk menjadikan kompetisi *game* ini menjadi sebuah industri baru, yaitu industri *Esports.* Ketika itu, *game* yang dipertandingkan mulai beragam, seperti *game* Quake, Counter Strike, dan Warcraft. Memasuki tahun 2000-an, perkembangan *Esports* menjadi semakin pesat, Korea Selatan menjadi salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini. Para pemainnya disanjung dan dipuja-puja layaknya sosok artis ibu kota sekelas EXO, Big Bang, BTS dan jajarannya, sampai akhirnya *Esports* menjadi berkembang seperti saat ini di masyarakat.

Banyaknya kompetisi *Esport* yang ada di Indonesia menciptakan pekerjaan baru dalam bidang komunikasi.  Salah satu kompetisi yaitu Piala Presiden 2019 dan Pesta Olahraga Asia 2018 telah memasukan kategori *Esports* dalam salah satu cabang olahraga yang di pertandingkan. Arena of Valor merupakan permainan gawai yang masuk dalam salah satu cabang olahraga yang di pertandingkan di Piala Presiden 2019 dan Pesta Olahraga Asia 2018.

Pekerjaan baru dalam kompetisi *Esports* yaitu *shoutcaster* merupakan seseorang yang mengomentari, memprediksi, dan menjelaskan pertandingan *Esports* yang sedang berlangsung. *Shoutcaster* sendiri bertanggung jawab membuat pertandingan lebih terlihat menarik dan memberikan wawasan kepada para *player* juga *professional player* yang sedang melihat pertandingan tersebut berlangsung. *Shoutcaster* juga berhak memberikan kritik dan saran yang membangun kepada *professional player* untuk dapat meningkatkan perkembangan strategi yang digunakan untuk pertandingan selanjutnya. Menurut Yudi Anggi (2015, diakses pada 14 Januari 2019), dalam situs *esportsnesia.com, shoutcaster* adalah mediator antara penonton dan pemain. Mereka akan memberi komentar selama pertandingan berlangsung. Dalam tahap produksi, *shoutcaster* mulai memimpin untuk menjadi mediator antara penonton dengan pemain. *Shoutcaster* akan menjelaskan informasi apa saja yang akan terjadi dalam pertandingan *Esports* dan mengomentari kelebihan ataupun kesalahan yang teradi didalam pertandingan *Esports* tersebut.

Setiap program tayangan memiliki manajemennya masing-masing dan seperti yang telah kita ketahui, faktor utama yang mempengaruhi kesuksesan suatu kelompok adalah manajemen yang diterapkan dalam melakukan pekerjaan agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai dengan baik. Manajemen produksi yang diterapkan pada *shoutcaster* baik dari tahap praproduksi, produksi hingga pascaproduksi.

Kegiatan koordinasi dikemukakan oleh Pringle, Jennings dan Longenecker (Morissan, 2008:135) yang mendefinisikan manajemen sebagai :

“Manajemen adalah proses memperoleh dan mengkombinasikan sumber daya manusia, keunangan, informasi, dan fisik untuk mencapai tujuan utama organisasi, yaitu menghasilkan suatu barang atau jasa yang diinginkan sebagai *segment* masyarakat”.

Menurut Mockler (Morissan, 20008:167) yang mendefiniskan manajemen sebagai :

“Manajemen adalah suatu usaha sistematik untuk menetapkan standar pelaksanaan dengan tujuan perencanaan, merancang sistem informasi umpan balik, membandingkan kegiatan nyata dengan standar yang telah di tetapkan sebelumnya”.

Jadi kesimpulannya adalah manajemen sangat penting untuk diterapkan karena dalam mencapai suatu tujuan organisasi atau kelompok tidak bisa hanya dikerjakan satu orang tetapi butuh kerja sama dengan anggota lainnya agar kerja sama tersebut bisa berjalan secara efektif dan efisien serta manajemen penting untuk mengontrol tenggat waktu tugas masing-masing divisi.

Dalam setiap manajemen produksi memiliki tiga tahapan mulai dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Praproduksi meliputi perencanaan dan persiapan sebelum dimulainya tahapan produksi. Produksi meliputi semua perencanaan dan persiapan yang telah dilakukan akan dijalankan sesuai *rundown.* Pascaproduksi meliputi evaluasi terhadap hasil dari produksi yang sudah berjalan. Jadi kesimpulannya adalah manajemen produksi selalu melalui tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Keberhasilan proses produksi program acara bergantung pada kualitas sumber daya yang bekerja pada ketiga tahapan produksi program acara tersebut. Oleh karena itu, manajemen produksi yang baik mutlak diperlukan pada sebuah tim produksi program acara di televisi.

Pada penelitian ini, peneliti ingin menggunakan teori manajemen produksi pada proses kerja *shoutcaster* diValor TV. Valor TVmerupakan sebuah tayangan *live streaming* online yang menayangkan kompetisi *Esports* khusus permainan *Arena of Valor* dari yang bertaraf nasional hingga internasional.

Peniliti juga menjelaskan profesi *shoutcaster* dalam manajemen produksi yang diterapkan di program *live streamin*g Valor TVdari setiap tahap mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dalam pekerjaan sebagai *shoutcaster*. Dengan menjelaskan setiap tahap manajemen produksi dalam pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang terhubung sebagai *shoutcaster*. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana peniliti ingin mengetahui bagaimana proses kerja *Shoutcaster* pada manajemen produksi di Valor TV*.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

“Bagaimana tahapan manajemen produksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV ?”.

1. **Indentifikasi Masalah**
2. Bagaimana tahap praproduksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV ?
3. Bagaimana tahap produksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV ?
4. Bagaimana tahap pascaproduksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV ?
5. **Tujuan Penelitian**
	* + 1. Untuk mengetahui tahap pra produksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV*.*
			2. Untuk mengetahui tahap produksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV*.*
			3. Untuk mengetahui tahap pasca produksi pada profesi *shoutcaster* di Valor TV*.*
6. **Manfaat Penelitian**
	* + 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat dan menambah wawasan bagi ilmu komunikasi, khususnya konsentrasi Broadcasting. Semoga pemaparan penulis mengenai manajemen produksi *shoutcaster* *esports* dapat memberikan suatu gambaran informasi.

Penulis juga berharap mampu memperkaya wawasan dalam bidang *shoutcaster* sehingga dapat mencapai tujuan bersama. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat menggambarkan proses pekerjaan terbaru dalam bidang komunikasi sebagai *shoutcaster*.

* + - 1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan wawasan tentang pekerjaan baru bidang ilmu komunikasi sebagai *shoutcaster*, dan sumbangan pengetahuan bagi para pemain *permainan* *online* dan orang tua yang mempunyai anak yang bermain *permainan* *online*.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai manajemen produksi *shoutcaster* di Valor TVbahwa *shoutcaster* ikut berperan dalam proses produksi sebuah program televisi.