

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esports di tingkat dunia terus menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa pesat, mencerminkan lonjakan popularitas yang semakin terasa dari tahun ke tahun. Di Indonesia sendiri, tren ini terlihat jelas dengan semakin banyaknya masyarakat yang tertarik pada dunia esports. Esports atau olahraga elektronik telah berkembang menjadi sebuah fenomena modern yang tak terpisahkan dari kehidupan digital saat ini. Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, Esports, *E-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming*) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional (Pertiwi, 2017). Peran pemain profesional dalam esports semakin penting, sehingga menciptakan sebuah lingkungan yang tidak hanya menarik perhatian para penggemar, tetapi juga mengundang keterlibatan sponsor, media, dan komunitas yang lebih luas.

Esports tidak hanya mendapatkan popularitas di kalangan orang-orang yang menyukai game, tetapi juga menjadi sebuah peluang lahirnya industri baru. Industri esports merupakan salah satu industri baru yang saat ini berkembang pesat di dunia, termasuk di Indonesia. Industri esports di Indonesia telah menunjukkan perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini terlihat dari munculnya berbagai turnamen besar serta semakin banyaknya komunitas esports yang terbentuk. Keseriusan Indonesia di industri esports juga dibuktikan dengan menjadikan esports sebagai cabang olahraga resmi, seperti Piala Menpora, Piala Presiden, Pekan Olahraga Nasional (PON). Sedangkan di tingkat

internasional, atlet esports Indonesia mengikuti kompetisi SEA Games dan ASIAN Games. Di Indonesia sendiri, Industri ini terbilang cukup terjamin karena telah di naungi oleh pemerintah melalui PBESI merupakan organisasi di bawah naungan Kemenpora.

Fenomena ini semakin didukung oleh keberhasilan para pemain esports Indonesia yang berhasil meraih peringkat tinggi di kancah internasional, serta peningkatan jumlah pemain yang terus bertumbuh. Pertumbuhan industri esports di berbagai negara memberikan dampak positif tidak hanya pada pasar tenaga kerja tetapi juga pada perekonomian. (Turnip & Hukom, 2023) Indonesia, sebagai negara berkembang dengan populasi yang besar, telah menunjukkan perkembangan pesat dalam sektor ekonomi digital dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan Kementerian Keuangan, pendapatan negara meningkat dari 3.601 dolar pada tahun 2016 menjadi 4.783 dolar pada tahun 2023, yang merupakan pencapaian tertinggi dan salah satu sektor yang menarik perhatian khusus adalah industri esports (Ramadhan & Merlinda, 2024). Selain itu, manfaat industri esports juga dirasakan di sektor industri kreatif, media, dan periklanan.

Industri esports memiliki potensi untuk menciptakan lapangan kerja baru dan berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. Hingga saat ini perkembangan industri esports mampu memberikan berbagai macam manfaat bagi banyak orang, salah satunya ialah menciptakan lapangan pekerjaan baru atau karier yang begitu beragam. Tentu tidak hanya menjadi atlet esports, seseorang juga mampu berkarier sebagai *coach*, *caster*, *event organizer*, *content creator*, marketing dan berbagai profesi lainnya. Salah satu karier baru yang muncul dalam

industri esports ini adalah lahirnya jurnalis esports. Umumnya jurnalis atau wartawan adalah seseorang yang melakukan kegiatan jurnalistik lalu mengumpulkan, mengolah, menyusun, serta menyajikan pemberitaan tersebut pada media massa cetak, elektronik, maupun online. Jurnalis adalah seorang yang menjalankan profesi jurnalistik (Ishwara, 2014). Berbeda dengan wartawan atau jurnalis pada media konvensional, jurnalis pada esports fokus pada liputan yang berkaitan dengan industri esports yang meliputi berbagai aspek dari dunia kompetitif. Jurnalis esports dituntut harus memberikan informasi yang sesuai dan diinginkan oleh para penggemar esports.

Seorang jurnalis atau wartawan akan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang kompleks dan bervariasi dalam menjalankan tugas mereka. Dalam era digital yang serba cepat, tantangan dalam proses pengolahan berita atau *news processing* menjadi semakin kompleks bagi jurnalis. Proses ini mencakup perencanaan, pengumpulan, penulisan, hingga penyebaran berita, yang semuanya harus dilakukan dengan akurat dan sesuai dengan standar jurnalistik. Selain itu, tekanan untuk menyampaikan berita secepat mungkin sering kali bertentangan dengan kebutuhan untuk memverifikasi informasi secara menyeluruh, sehingga berisiko menurunkan kredibilitas. Dalam kondisi ini, kemampuan jurnalis untuk menghasilkan berita yang berkualitas dan terpercaya menjadi tantangan, terutama di tengah persaingan industri media yang ketat dan ekspektasi audiens yang terus meningkat. Tak terkecuali juga pada seorang jurnalis esports, mereka juga akan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang kompleks dan bervariasi dalam menjalankan tugas mereka.

Media massa juga turut ikut dalam memberitakan terkait perkembangan industri esports dengan menampilkan berita seputar esports pada media online. Tidak terkecuali juga dengan hadirnya media online yang membahas seputar esports di tengah perkembangan industri esports di Indonesia pada saat ini. Menurut Suryawati (2024), mendefinisikan media online merupakan media yang pemanfaatannya menggunakan perangkat internet. Media online tergolong media bersifat khas, terletak pada penggunaan perangkat internet untuk mengakses informasi atau berita. Media online di Indonesia yang menyajikan informasi terkait esports diantaranya adalah Detik.com, Tempo.co, Liputan6.com, dan Kompas.com. Tidak hanya itu, esports di Indonesia juga memiliki laman beritanya sendiri, terdapat media online juga yang menyajikan informasi berita khusus esports tersendiri, diantaranya adalah *GGWP*, *DUNIA GAMES*, *ONE ESPORTS*, *Revival TV*, *Esports.ID* dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap informasi seputar esports sudah cukup tinggi diminati sehingga mendapatkan perhatian dari media online di Indonesia. Melihat hal tersebut, membuat penulis menjadi tertarik untuk meneliti mengenai industri esports di Indonesia khususnya pada keilmuan komunikasi jurnalistik.

Keterkaitan topik penelitian ini dengan wilayah keilmuan komunikasi jurnalistik terletak pada pemahaman konteks media bagi jurnalis atau wartawan. Konteks media di sini mengacu pada tantangan yang dihadapi oleh wartawan seiring terkait dengan perubahan dalam konteks media, seperti perkembangan teknologi dan perubahan dalam praktik jurnalistik. Dengan begitu penelitian ini memahami bagaimana perubahan media memengaruhi cara wartawan melakukan

pekerjaan mereka dalam proses pengolahan berita atau *news processing* dan bagaimana mereka beradaptasi dengan lingkungan baru di era digital saat ini.

Penulis memilih judul “Analisis *News processing* Jurnalis Esports (Studi Deskriptif Pada Wartawan *GGWP*)”, karena menyoroti berkembangnya industri esports di Indonesia dan membuka peluang lahirnya profesi baru dalam bidang jurnalistik. Dengan fokus mengenai tantangan wartawan saat melakukan kegiatan pengolahan berita atau *news processing* dalam industri esports, khususnya wartawan yang bekerja pada media esports dan bukan pada media konvensional. Studi ini juga akan relevan dengan pengembangan profesi jurnalis di masa yang akan datang. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam bidang jurnalisme, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi media esports dalam menyusun strategi produksi konten yang relevan, cepat, dan tetap menjaga akurasi informasi.

Urgensi dalam penelitian ini adalah mendalami bagaimana jurnalis esports memiliki tantangan yang unik dan spesifik berbeda dari wartawan di bidang lain. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika profesi jurnalis esports di tengah perkembangan industri esports yang tumbuh pesat, dengan meningkatnya minat dan kepopuleran esports di Indonesia. Dalam menghadapi pertumbuhan industri yang cepat ini, jurnalis esports menghadapi berbagai tantangan dalam proses pengolahan berita atau *news processing* dan bagaimana mereka dapat mengatasinya untuk menyajikan berita yang akurat, relevan, dan cepat.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus pada tantangan dalam proses pengolahan berita atau *news processing* oleh wartawan pada media online *GGWP* di tengah perkembangan industri esports yang sedang tumbuh pesat di Indonesia. Hal ini akan membantu penulis dalam menentukan arah penelitian dan juga berfungsi sebagai acuan dalam pengumpulan data selama proses penelitian berlangsung. Dari fokus penelitian tersebut, terdapat beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana wartawan *GGWP* dalam merencanakan penentuan topik berita esports?
- 2) Bagaimana wartawan *GGWP* dalam menentukan metode yang digunakan dalam mencari informasi esports?
- 3) Bagaimana wartawan *GGWP* dalam menyusun berita esports yang unik dan menarik?
- 4) Bagaimana wartawan *GGWP* dalam menentukan strategi publikasi berita esports secara cepat dan akurat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana wartawan *GGWP* dalam merencanakan penentuan topik berita esports

- 2) Untuk mengetahui bagaimana wartawan *GGWP* dalam menentukan metode yang digunakan dalam mencari informasi esports
- 3) Untuk mengetahui bagaimana wartawan *GGWP* dalam menyusun berita esports yang unik dan menarik
- 4) Untuk mengetahui bagaimana wartawan *GGWP* dalam menentukan strategi publikasi berita esports secara cepat dan akurat

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Aspek Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ilmiah serta rujukan dan saran pada kajian Ilmu Komunikasi terutama terkait tantangan jurnalis esports dan juga media esports dalam proses pengolahan berita atau *news processing* pada perkembangan industri esports khususnya dalam menjadi bahan landasan dalam penelitian terkait dimasa mendatang.

1.4.2 Aspek Praktis

Selain kegunaan akademis, penelitian ini juga dapat memberikan kebermanfaatan bagi para jurnalis dalam menghadapi tantangan khususnya dalam proses pengolahan berita atau *news processing*. Tidak hanya itu, penelitian ini juga diharapkan berguna tidak hanya untuk jurnalis esports, namun bagi para jurnalis lainnya dan media-media esports yang terlibat dalam perkembangan industri esports khususnya dalam ranah Ilmu Komunikasi dan Jurnalistik.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Landasan Teoritis

Konsep *news processing* berakar dari teori *gatekeeping* yang pertama kali dikemukakan oleh Kurt Lewin pada tahun 1947. Lewin menjelaskan bahwa setiap informasi yang mengalir selalu melewati pintu gerbang dengan seorang penjaga yang menentukan apakah informasi itu akan diteruskan, diubah, atau ditahan. Pemikiran ini kemudian diterjemahkan dan dikembangkan oleh David Manning White pada tahun 1950 dalam konteks media massa bahwa berita yang dipublikasikan merupakan hasil seleksi dan pertimbangan subjektif, bukan cerminan realitas secara utuh. Dari sinilah muncul pemahaman bahwa berita adalah hasil dari serangkaian proses seleksi, pengolahan, dan konstruksi, yang kemudian dikenal sebagai konsep *news processing*.

Penelitian ini berfokus kepada proses analisis *news processing* jurnalis esports pada media online GGWP. Sehingga penelitian ini berusaha untuk menampilkan proses dari awal hingga akhir produksi berita atau dikenal juga dengan istilah *news processing* yang dilakukan esports jurnalis. Jurnalis esports sangat bergantung pada penggunaan media online sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi terkait berita esports. Hal ini tidak lepas dari industri esports yang lahir dan berkembang di ranah digital. Media online memungkinkan jurnalis esports menyampaikan berita dengan cepat dan efisien, sesuai dengan kebutuhan audiens yang menuntut informasi *real time*.

Menurut Romli (2018: 41) dalam bukunya "*Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*", terdapat tahapan dalam memproduksi berita atau

dikenal juga dengan istilah *news processing*, yaitu Perencanaan berita (*News Planning*), Pengumpulan bahan berita (*News Hunting*), Penulisan naskah berita (*News Writing*), Penyuntingan naskah berita (*News Editing*), dan Publikasi berita (*Publishing*). Lebih detail diuraikan sebagai berikut:

1) Perencanaan berita (*News Planning*)

Perencanaan berita merupakan tahap awal penting dalam proses produksi berita yang dipimpin oleh pimpinan redaksi melalui rapat redaksi. Rapat ini berfungsi sebagai forum koordinasi antara editor dan wartawan untuk menyelaraskan visi-misi media dengan rencana peliputan, sekaligus membahas aspek teknis dan etis seperti nilai berita, rubrikasi, serta kepatuhan terhadap kode etik jurnalistik. Menurut Enjang Muhaemin, terdapat dua tahapan dalam proses perencanaan berita yaitu *making news* dan *hunting news*. *Making news* adalah berita yang dibuat wartawan berdasarkan pada perencanaan di meja redaksi atau perencanaan sebelumnya yang sudah direncanakan oleh wartawan, sedangkan *Hunting news* adalah berita yang digali wartawan di lapangan.

2) Pengumpulan Bahan Berita (*News Hunting*)

Setelah perencanaan redaksi selesai, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data oleh wartawan melalui peliputan langsung di lapangan. Wartawan mendatangi lokasi kejadian atau tempat yang relevan untuk memperoleh data primer yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Kehadiran langsung ini penting tidak hanya untuk menyaksikan fakta secara langsung, tetapi juga untuk menangkap suasana, konteks sosial, dan nuansa

emosional yang menyertai peristiwa, sehingga wartawan berperan sebagai saksi mata, bukan sekadar penerima informasi dari pihak ketiga.

3) Penulisan Naskah Berita (*News Writing*)

Setelah peliputan dan pengumpulan data selesai, wartawan memasuki tahap penulisan naskah berita, di mana informasi yang diperoleh dikemas secara sistematis dan mudah dipahami. Wartawan harus mampu menyeleksi fakta yang relevan, memiliki nilai berita tinggi, dan menarik, serta menghindari informasi yang tidak mendukung agar berita tetap fokus dan efisien. Penulisan berita menuntut penggunaan bahasa jurnalistik yang lugas, singkat, padat, dan netral, dengan struktur piramida terbalik yang menempatkan informasi terpenting di awal. Selain itu, wartawan harus menyesuaikan gaya penulisan dengan gaya redaksional media tempatnya bekerja, guna menjaga konsistensi dan identitas media. Kemampuan menulis berita mencerminkan profesionalisme jurnalis dalam menyampaikan informasi secara akurat, terbaca, dan bertanggung jawab kepada publik.

4) Penyuntingan Naskah Berita (*News Editing*)

Setelah naskah berita selesai ditulis, tahap penyuntingan atau editing menjadi langkah penting dalam memastikan kualitas akhir berita sebelum dipublikasikan. Editor bertugas meninjau isi berita untuk menjamin akurasi fakta, objektivitas, keseimbangan, dan kejelasan informasi, serta memperbaiki kesalahan dari segi isi maupun teknik penulisan. Penggunaan bahasa juga ditelaah secara cermat agar sesuai dengan kaidah jurnalistik yang lugas, efektif, dan mudah dipahami. Selain aspek isi dan bahasa, daya tarik

berita turut diperhatikan melalui pemilihan judul yang menarik. Dengan demikian, proses editing bukan hanya koreksi teknis, melainkan juga upaya menyempurnakan kualitas dan kredibilitas berita agar layak disajikan kepada publik.

5) Publikasi Berita (*Publishing*)

Setelah penulisan dan penyuntingan selesai, berita memasuki tahap publikasi yang diawali dengan evaluasi akhir oleh editor senior dan pimpinan redaksi untuk memastikan kelayakan tayang, kepatuhan terhadap kode etik jurnalistik, serta kesesuaian dengan standar editorial media. Proses ini juga mencerminkan tanggung jawab moral media dalam menyampaikan informasi yang akurat dan bermanfaat. Pada tahap ini, tata letak atau layout menjadi penting, terutama bagi media cetak dan online, agar berita tampil menarik dan mudah dibaca. Penambahan elemen visual seperti foto, infografik, serta penyesuaian desain grafis dan tipografi juga dilakukan untuk memperkuat konteks dan daya tarik berita sesuai identitas media. Setelah semua aspek terpenuhi, berita dipublikasikan melalui saluran yang sesuai dengan karakteristik platform. Media cetak disebarakan dalam bentuk fisik, sedangkan media online dipublikasikan di situs web atau aplikasi digital, memungkinkan akses informasi secara real-time dan menyesuaikan dengan kebutuhan audiens.

1.5.2 Kerangka Konseptual

1) Media Online

Pengertian media online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media singkatan dari media komunikasi massa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas. Pengertian media online secara khusus adalah media yang menyajikan karya jurnalistik (berita, artikel, feature) secara online. Muhtadi (2016) mengartikan media online sebagai media massa yang tersaji secara online di situs web (*website*) internet.

Dalam perspektif studi media atau komunikasi massa, media online menjadi objek kajian “media baru” (*new media*), yaitu istilah yang mengacu pada permintaan akses ke konten (isi/informasi) kapan saja, di mana saja, pada setiap perangkat digital serta umpan balik pengguna interaktif, partisipasi kreatif, dan pembentukan komunitas sekitar konten media, juga aspek generasi “*real-time*”. Media online juga bisa dikatakan sebagai media generasi ketiga, setelah media cetak (*printed media*), koran, tabloid, majalah, buku dan media elektronik radio, televisi, dan film atau video (Romli, 2018).

Salah satu desain media online yang paling umum diaplikasikan dalam praktik jurnalistik modern ini adalah berupa situs berita. Situs berita atau portal informasi sesuai dengan namanya merupakan pintu gerbang informasi yang memungkinkan pengakses informasi memperoleh aneka fitur fasilitas teknologi online dan berita didalamnya. Perkembangan internet yang pesat saat ini telah melahirkan beragam bentuk media online seperti contohnya

website dan portal yang digunakan sebagai media untuk menyebarkan berita dan informasi.

Jurnalistik online disebut juga sebagai jurnalistik modern karena menggunakan sebuah media baru yang mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media massa sebelumnya seperti cetak, radio, dan televisi, baik dalam format, isi, mekanisme hingga proses hubungan antara pengelola media online dan penggunanya. Media online memiliki karakteristik yang sangat khas karena pengguna internet dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

2) Wartawan

Wartawan adalah seorang yang menjalankan profesi jurnalistik. Ia merupakan sosok manusia yang setiap harinya melakukan ritual jurnalistik demi mencari berita yang bersifat aktual, faktual, dan didalamnya terkandung nilai kebenaran. Wartawan meliputi beberapa fungsi penting yang berkontribusi pada produksi berita yang akurat, seimbang, dan relevan (Ishwara, 2014).

Berbeda dengan wartawan atau jurnalis pada media konvensional, jurnalis pada media esports fokus pada liputan yang berkaitan dengan industri esports yang meliputi berbagai aspek dari dunia kompetitif. Contohnya adalah mengenai turnamen atau kompetisi, tim-tim, pemain, update game, dan hiburan.

3) *News processing*

Jurnalisme merupakan keseluruhan proses dari pengumpulan, penulisan, penyuntingan, dan penyiaran berita (Effendy, 2000). Dalam memproses sebuah isu sebelum menjadi sebuah berita yang informatif, jurnalis akan melewati beberapa tahapan penting. Tahapan itu disebut proses penulisan berita atau biasa disebut *news processing*.

News processing terbagi menjadi lima tahapan, yaitu *News Planning*, *News Hunting*, *News Writing*, *News Editing* dan *Publishing*. Tujuan dari *news processing* adalah untuk menghasilkan berita yang akurat, berkualitas, menarik serta informatif untuk disampaikan kepada publik.

4) Esports

Esports atau olahraga elektronik adalah cabang olahraga yang dilakukan menggunakan Personal Computer (PC), mobile smartphone, dan konsol portable. Esports adalah permainan elektronik yang kompetitif, artinya permainan esports dapat digolongkan sebagai olahraga yang didalamnya terdapat unsur pemain yang saling bersaing atau tim yang saling bersaing (Seo & Jung, 2016) dalam Nugraha (2021). Sekarang ini ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar video game, yang saat ini lebih familiar dengan istilah “esports”, atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah Olahraga Elektronik (Glenniza, 2018).

Hingga saat ini perkembangan industri esports mampu memberikan berbagai macam manfaat bagi orang banyak. Salah satunya ialah menciptakan

lapangan pekerjaan baru atau karier yang begitu beragam. Tentu tidak hanya menjadi atlet esports, seseorang juga mampu berkarier sebagai *coach*, *caster*, *event organizer*, *content creator*, marketing, dan berbagai profesi lain sesuai talenta individu.

Tidak terkecuali juga dengan hadirnya media esports di tengah perkembangan industri esports, khususnya di Indonesia. Di zaman saat ini, apalagi dengan perkembangan game dan esports yang meluas, membuat para media esports dituntut harus memberikan informasi yang sesuai dan diinginkan oleh para penikmat industri game. Bukan hanya berita saja atau informasi yang dibagikan, melainkan para media esports juga harus mengikuti trend dari para pembaca yang bisa berubah.

1.6 Langkah-Langkah Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian kualitatif ini. Tempat dalam penelitian ini sudah ditentukan sebagai subjek dalam melaksanakan penelitian. Dalam uraian yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini akan dilaksanakan di media *GGWP* yang berlokasi di Jl. Jendral Gatot Subroto Kav. 27, Menara Global Lantai 19, Kuningan, Jakarta.

1.6.2 Paradigma dan Pendekatan

Paradigma dalam penelitian mengacu pada seperangkat keyakinan atau cara pandang dan nilai dalam memahami sebuah penelitian. Paradigma diartikan sebagai beberapa contoh praktik ilmiah aktual yang diterima, diantaranya adalah

hukum, teori, aplikasi, dan instrumen yang merupakan model yang diterima bersama dan menjadi sumber tradisi khusus dalam penelitian ilmiah Khun (2012) dalam Kesuma & Hidayat (2020). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan paradigma konstruktivisme. Paradigma ini dipilih karena memandang bahwa realitas merupakan hasil konstruksi yang dibentuk oleh masing-masing individu.

Paradigma konstruktivisme memandang bahwa kebenaran atas realitas sosial merupakan hasil dari konstruksi sosial, dan sifat kebenaran tersebut bersifat relatif. Paradigma ini digunakan untuk memahami realitas sebagaimana dialami oleh individu, yang terbentuk melalui pengalaman pribadi dalam kehidupan sosial. Pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya perspektif individu terhadap situasi yang diteliti, serta mengembangkan teori atau pola makna secara induktif sepanjang proses penelitian berlangsung (Umanailo, 2019).

Berakar dari pemikiran Max Weber, paradigma ini memandang bahwa perilaku manusia secara mendasar berbeda dengan fenomena alam, karena manusia berperan sebagai agen yang membentuk realitas sosial mereka sendiri, baik melalui pemberian makna maupun pemahaman terhadap tindakan di lingkup sosial mereka. Paradigma konstruktivisme menempatkan peneliti sejajar dengan subjek penelitian dan mendorong keterlibatan langsung untuk memahami serta membangun ulang makna yang dimiliki oleh subjek tersebut.

Paradigma konstruktivisme berpandangan bahwa realitas sosial tidak dapat dianggap berlaku untuk setiap individu, karena setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda dan bersifat subjektif. Oleh karena itu, paradigma ini dianggap paling tepat digunakan dalam penelitian ini untuk menggali secara mendalam

persepsi individu terhadap suatu permasalahan. Realitas yang muncul merupakan hasil dari proses berpikir yang dinamis, senantiasa berubah, dan berkembang. Dalam konteks penelitian ini, hal tersebut berkaitan dengan upaya memahami strategi yang diterapkan oleh para jurnalis atau wartawan esports dalam proses pengolahan berita, yang merupakan hasil konstruksi dari pola pikir masing-masing wartawan.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memahami bagaimana para jurnalis esports melakukan proses pengolahan berita atau *news processing* di tengah perkembangan industri esports sekarang ini. Sesuai dengan penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui proses pengolahan, tantangan, dan strategi jurnalis atau wartawan esports dalam melakukan *news processing*. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang mana peneliti menjadi alat utama dan mempelajari keadaan benda-benda alam, teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan triangulasi (kombinasi), dan analisis datanya bersifat induktif dan, hasil penelitian kualitatif menekankan makna diatas makna dibanding dengan generalisasi (Sugiyono, 2020: 18).

Metode penelitian kualitatif dilakukan secara mendalam, di mana peneliti terlibat langsung dalam waktu yang cukup lama di lapangan, mencatat setiap kejadian dengan cermat, melakukan analisis secara reflektif terhadap berbagai data atau dokumen yang ditemukan, serta menyusun laporan hasil penelitian secara rinci dan lengkap. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar sehingga tidak menekankan pada

angka (Sugiyono, 2020: 24). Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dinilai sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini, yakni melalui metode wawancara. Hasil dari wawancara tersebut akan diolah dalam bentuk narasi deskriptif, bukan dalam bentuk statistik, agar dapat menggambarkan serta menjelaskan secara lebih rinci dan mendalam pemahaman individu atau narasumber terhadap isu yang diteliti secara spesifik.

1.6.3 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian metode deskriptif dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang khusus dan mendalam mengenai objek penelitian. Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu (Sugiyono, 2020: 2). Metode deskriptif adalah metode untuk menyelidiki dan menggambarkan kondisi terkini dari sekelompok orang, objek, keadaan, sistem pemikiran, atau kategori peristiwa.

Melalui metode deskriptif, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam dari berbagai sumber, seperti wawancara dan observasi. Dengan metode deskriptif ini memungkinkan penulis dapat memberikan gambaran memahami tantangan *news processing* yang dihadapi oleh jurnalis esports pada perkembangan industri esports khususnya wartawan media *GGWP* dalam konteks yang lebih luas dan spesifik. Metode ini tidak hanya membantu mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi, tetapi juga memberikan pemahaman tentang bagaimana proses *news processing* dilakukan dalam konteks industri esports yang terus berkembang.

1.6.4 Jenis Data dan Sumber Data

1) Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif, disajikan dalam bentuk data yang mengandung makna yang bersumber dari objek penelitian. Jenis data diperoleh melalui serangkaian wawancara lapangan dengan wartawan *GGWP*. Wawancara tersebut dirancang untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

2) Sumber Data

(1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data utama yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan suatu penelitian. Sumber data primer adalah data yang diambil langsung dari subjek yang diteliti. Sumber data primer dari penelitian ini diperoleh langsung melalui wawancara yang dilakukan kepada narasumber yang merupakan wartawan *GGWP*.

(2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data tambahan yang bukan berasal dari sumber utama, melainkan dari pihak lain. Data sekunder merupakan sumber data tambahan yang digunakan untuk mendukung pengumpulan informasi dalam penelitian ini. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, yang mencakup buku, artikel ilmiah, serta berbagai catatan lain yang berkaitan dengan jurnalis esports dan media esports.

1.6.5 Penentuan Informan

1) Informan

Informan penelitian merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi terkait dengan situasi dan kondisi latar belakang penelitian dan membutuhkan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang diteliti (Moleong, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti akan memilih tiga orang wartawan dari media *GGWP* sebagai informan, dari total sembilan karyawan yang terkait dengan objek penelitian, yaitu:

- (1) Editor *GGWP*
 - (2) *Social Media GGWP*
 - (3) Jurnalis *GGWP*
- 2) Teknik Penentuan Informan

Penelitian ini akan menggunakan teknik sampling purposive (*purposive sampling*) sebagai teknik dalam menentukan informan. Menurut Sugiyono (2020: 133), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Peneliti secara sengaja (*purposive*) karena dianggap paling mampu memberikan data atau informasi yang relevan, mendalam, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Informan harus sesuai dengan kriteria dan tujuan dari penelitian. Teknik purposive sampling yang digunakan dalam penelitian ini tepat karena semua informan tergabung ke dalam organisasi atau perusahaan yang sama. Hal ini berguna untuk saling mengkonfirmasi dan melengkapi data yang dibutuhkan.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan berbagai data yang berhubungan dengan bahasan penelitian, yaitu diantaranya:

1) Wawancara

Wawancara merupakan percakapan atau bentuk komunikasi yang mengarah pada proses tanya jawab antara dua orang atau lebih. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kajian dan topik penelitian. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon (Sugiyono, 2020: 195).

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, serta saat peneliti ingin menggali informasi lebih mendalam dari responden, terutama jika jumlah respondennya sedikit. (Sugiyono, 2020: 195). Narasumber dari wawancara pada penelitian ini adalah tiga orang wartawan media *GGWP*.

2) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan jika penelitian menyangkut perilaku manusia, proses kerja dan fenomena alam dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2020: 203). Observasi sebagai metode pengumpulan data memiliki karakteristik khas dibandingkan

teknik lainnya seperti wawancara dan kuesioner. Tujuan observasi adalah untuk memahami ciri-ciri dan relevansi unsur-unsur perilaku manusia dalam fenomena sosial yang kompleks dalam budaya tertentu. Observasi akan dilakukan di lapangan ketika para wartawan media *GGWP* sedang melakukan kegiatan jurnalistik.

1.6.7 Teknik Penentuan Keabsahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Triangulasi sebagai metode keabsahan data yang di peroleh selama penelitian. Triangulasi adalah cara untuk mendapatkan data atau informasi yang benar-benar absah. Triangulasi juga merupakan teknik menguji keabsahan data dengan menggunakan sesuatu selain data tersebut, dengan tujuan untuk membandingkan data itu sendiri.

Moleong (2016) mengutarakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Tujuan peneliti menggunakan teknik triangulasi pada penelitian ini untuk memeriksa ulang keabsahan data melalui perbandingan hasil wawancara dan hasil observasi. Pada intinya triangulasi bertujuan untuk mengonfirmasi kebenaran atas data yang diperoleh agar dapat dipahami penulis.

Sedangkan menurut Sugiyono (2020) triangulasi diartikan sebagai teknik yang menggabungkan berbagai metode dan sumber data yang tersedia. Ketika peneliti menerapkan triangulasi, secara bersamaan mereka juga memverifikasi keabsahan data, yaitu dengan membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang berbeda. Triangulasi teknik berarti peneliti

menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda seperti observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk menggali informasi dari sumber yang sama. Sementara itu, triangulasi sumber berarti peneliti menggunakan teknik yang sama untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berbeda.

1.6.8 Teknik Analisis Data

Peneliti memanfaatkan metode analisis data kualitatif yang diperoleh dari berbagai sumber serta dan menerapkan beragam teknik pengumpulan data selama tahapan penelitian. Analisis kualitatif ini melibatkan proses pencarian dan akuisisi data dari berbagai sumber, kemudian diuraikan dan disaring sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk menyusunnya menjadi data yang relevan dan esensial. Adapun langkah-langkah yang dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Metode analisis data ini berasal dari data yang ditemukan peneliti melalui wawancara dan dokumen pendukung penelitian. Hasil ini akan dianalisis apakah memenuhi tujuan penelitian atau jika dianggap kurang lengkap, maka memerlukan wawancara ulang atau mencari dokumen tambahan. Karena dalam langkah ini, hasil analisis yang didukung oleh data ini akan memengaruhi kesimpulan yang akan dibuat ketika meneliti tantangan dalam proses pengolahan berita atau *news processing* apa yang dihadapi jurnalis esports khususnya wartawan pada media *GGWP* di tengah perkembangan industri esports.
- 2) Tahap selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah tahap *display* dengan tujuan untuk mengolah data. Kemudian data akan disusun dalam bentuk

uraian yang mencakup tentang tantangan *news processing* apa yang dihadapi jurnalis esports khususnya wartawan pada media *GGWP* di tengah perkembangan industri esports.

- 3) Tahapan terakhir yaitu verifikasi data, tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan yang singkat, padat, dan jelas tentang perumusan hasil penelitian peneliti mengenai tantangan tantangan *news processing* apa yang dihadapi jurnalis esports khususnya wartawan pada media *GGWP* di tengah perkembangan industri esports. Untuk menghindari kesalahan antara judul dan hasil penelitian, peneliti harus melakukan verifikasi dengan cermat di tahap ini.

