

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern ini teknologi semakin berkembang, orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi-informasi ter update dan sarana mencari penghasilan menggunakan teknologi yang orang-orang pakai, salah satunya bidang *eSport (Electronic Sport)*, orang-orang yang gemar bermain game pasti tau bagaimana cara mencari penghasilan didalamnya, para gamers berlomba-lomba atau bersaing untuk menjadi yang terbaik di dalam sebuah permainan sehingga para gamers mendapatkan penghasilan yang cukup tinggi.

Purbo (1999) dalam Anne Ratnasari (2008:13) menjelaskan bahwa “Internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia”. Internet dengan sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga saat ini memanfaatkan internet. Kemudian muncul istilah e-learning, e-business, e-banking, media sosial, dan olahraga elektronik atau biasa disebut Electronic Sports (E-Sport).

Fakhruroji, M., Muhaemin, E. (2017) berpendapat bahwa internet merupakan produk teknologi mutakhir yang memiliki jumlah pengguna yang semakin meningkat dan daya jangkau yang tidak terbatas ruang dan waktu selama terhubung dengan jaringan internet. Internet juga merupakan media dengan tingkat privasi

yang tinggi sehingga memungkinkan seseorang dapat mengakses internet tanpa terkendala status sosial dan latar belakang pendidikan

Permainan digital menjadi sarana permainan yang sekarang sangat diminati oleh masyarakat, karena beberapa perkembangan teknologi yang semakin maju membuat akses yang sangat mudah dan mendukung para gamers eSport di Indonesia, dengan maraknya tournament membuat para gamers semakin banyak dan persaingan semakin sengit untuk mendapatkan juara dalam sebuah turnamen,

eSport merupakan adu ketangkasan antara individu atau kelompok yang menggunakan media elektronik, Di Negara besar seperti USA, China, Eropa, perkembangan eSport semakin besar, dan akhir-akhir ini Indonesia pun menjadi bagian didalamnya, karena Indonesia memiliki anak-anak yang berbakat di bidang eSport, sehingga Pemerintah mendukung adanya eSport untuk berkembang di Indonesia dan tidak sedikit player-player Indonesia yang berprestasi di kancah internasional.

Di Indonesia sendiri memiliki banyak tim eSport professional yang telah banyak memenangkan pertandingan eSport baik itu di pertandingan tingkat nasional maupun tingkat internasional di bidang game yang berbeda-beda, seperti game DOTA2, LOL, CS GO, Point Blank, PUBG Mobile, Mobile Legend, Free Fire dan masih banyak lagi.

Player atau pemain eSport yang didasari dari hobi bermain game dan seiring berkembangnya industry eSport di dunia bahkan di Indonesia sendiri dunia eSport dilirik oleh pemerintah dan di akui dengan adanya Federasi eSport

Indonesia, dengan adanya Federasi eSport Indonesia membuktikan bahwa olahraga elektronik atau eSport merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia. Dengan masalah tersebut banyak sekali penelitian dan jurnal-jurnal yang meneliti mengenai masalah perkembangan, peran eSport di sebuah kasus seperti perdagangan, pemasaran, dan masih banyak lagi penelitian dan jurnal yang membahas mengenai eSport di Indonesia.

Selain itu masalah baru muncul seperti banyak sekali media baru yang memfokuskan isi berita hanya mengenai eSport mau itu berita di Indonesia maupun di dunia. Selain menjadi isi berita dan menjadi sebuah konten pada media, informasi-informasi tersebut berpengaruh besar mau bagi penikmat eSport maupun untuk Teamnya sendiri, dengan mengetahui informasi seperti data transfer pemain, *gamplay* permainan, strategis, *roaster team* musuh, membuat keuntungan bagi salah satu team yang mendapatkan informasi, dengan mendapatkan informasi tersebut bisa saja mereka memperisapkan strategi untuk mengalahkan team tersebut di sebuah pertandingan, karena dengan media online yang mempunyai karakteristik cepat menyebar maka dari itu informasi-informasi yang dipublikasi oleh salah satu media online sangat berpengaruh kepada team-team eSport.

Banyak sekali media online yang berkonsentari hanya memberitakan seputar dunia eSport mau itu dalam atau luar negri sekalipun, media yang berkonsentrasi di bidang pemberitaan eSport seperti media One eSport, Spin eSport, indo eSport, IESPA, Liga game, RevivalTV dan masih banyak lagi

media yang berkonsentrasi di dunia eSport, dengan banyaknya media yang memberitakan berita mengenai Esport, jadi bisa dibilang Esport menjadi sangat populer dan menarik untuk diteliti.

Dengan semakin berkembang eSport di Indonesia dan semakin berkembangnya pula media-media berita online yang berfokus memberitakan berita mengenai eSport di Indonesia, Maka dari itu peneliti akan menulis penelitian mengenai 4emanti penulisan berita disalah satu media online salah satunya RevivalTv dengan platform website www.Revivaltv.id yang telah berdiri dari tahun 2016 ini menyediakan berita-berita mengenai perkembangan eSport di dalam negeri maupun luar negeri,

Pada setiap tulisannya berita eSport ini memberikan informasi tentang dunia eSport di Indonesia. Mulai mendeskripsikan turnamen yang berbasis nasional maupun internasional, game yang dipertandingkan, hadiah atau prizepool yang disediakan penyelenggara, terus ada transfer pemain, fitur baru game yang akan dirilis di versi berikutnya.

Oleh karena itu penulis akan menganalisis mengenai berita-berita eSport untuk mengetahui konteks makro, mikro, superstruktur pada edisi 1-31 Desember 2020 dengan 238 berita dengan berbagai kategori. Namun penulis memilih kategori news dengan jumlah 15 berita pada edisi Desember 2020 untuk dijadikan bahan analisis, karena penulis juga hobi dalam bermain game dan seringkali melihat informasi-informasi mengenai berita-berita eSport di Indonesia, selain itu dengan berkembangnya eSport di Indonesia yang

semakin cepat dan RevivalTV salah satu media dengan peminat yang banyak maka dari itu penulis memilih RevivalTV.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan apa yang diuraikan di latar belakang masalah, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana stuktur mikro pada berita-berita eSport di RevivalTV pada edisi Desember 2020
2. Bagaimana stuktur makro pada berita-berita eSport di RevivalTV pada edisi Desember 2020
3. Bagaimana superstruktur berita-berita eSport di RevivalTV edisi Desember 2020

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka tujuan penelitian ini peneliti diharapkan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui struktur mikro pada berita-berita di RevivalTV
2. Untuk mengetahui struktur makro pada berita-berita di RevivalTV
3. Untuk mengetahui superstruktur berita-berita di RevivalTV

D. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan mengenai bagaimana karakter suatu media dalam memberikan informasi kepada pembaca, juga sumbangan pemikiran dan bahan rujukan serta dapat

dipergunakan sesuai dengan fungsinya, khususnya dalam perkembangan ilmu jurnalistik yang berkaitan dengan penulisan berita Esport dan juga dengan media-media yang mempunyai program atau rubrik Esport, mau itu media online, cetak, ataupun televisi.

2. Kegunaan Praktis

Selain kegunaan akademis, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan pemikiran positif bagi para jurnalis dalam tata cara atau aturan penulisan, juga untuk media RevivalTv sebagai pengembangan materi dalam produk jurnalistik yaitu penulisan artikel berita, kemudian penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat mengetahui bahwa artikel berita merupakan karya jurnalistik.

E. Landasan Pemikiran

1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan Pustaka merupakan salah satu usaha untuk mendapatkan informasi dengan cara menelaah, dan sebagai sumber acuan yang sesuai dengan penelitian terdahulu, maka hasilnya sebagai berikut ;

Penelitian yang dilakukan Firdan Rastama Faherty pada skripsi yang berjudul “Strategi IeSPA (Indoensia eSport Association) dalam mengkampanyekan eSport di Indonesia” menggunakan metode paradigma konstruktivisme dengan melihat realita sebagai konstruksi sosial, kebenaran suatu realitas bersifat benar. Dengan menggunakan metode ini untuk memahami fenomena yang terjadi dimasyarakat. Hasil dari penelitiannya bahwa dalam pelaksanaan kegiatan untuk mengkampanyekan Esports di

Indonesia IeSPA melakukan beberapa program yang dilakukan antara lain yaitu, Melakukan workshop di sekolah – sekolah dan kampus, pembuatan even dan turnamen dari skala nasional hingga internasional, salah satu turnamen yang dibuat oleh IeSPA yang berskala internasional yaitu TAFISA 2016 yang diselenggarakan di Ancol Jakarta yang juga mendapat dukungan dari pemerintah. Penelitian yang dilakukan saudara Firdan Rastama Faherty memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan peneliti, saudara Firdan Rastama Faherty melakukan penelitian di ranah politik namun dengan tema yang sama yaitu mengenai isu eSport yang sedang rame diperbincangkan masyarakat, namun disini peneliti memilih tema eSport untuk menganalisis pemberitaan di sebuah media online di Indonesia yakni media RevivalTv dengan websitenya (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020,

Penelitian yang dilakukan Galih Tri Febrianto pada skripsi yang berjudul “Strategi Pemerintah Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet eSport Indonesia di Kementerian Pemuda dan Olahraga Tahun 2016-2017” menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi guna memperjelas dalam pendeskripsian dan memaparkan keadaan sebenarnya dari strategi yang dilakukan Kementerian Pemuda dan Olahraga dalam meningkatkan prestasi atlet eSport Indonesia tahun 2016-2017, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan Kemenpora dalam meningkatkan prestasi atlet eSports belum berjalan dengan maksimal, meskipun tujuan yang ditetapkan sesuai dengan kondisi di lapangan, namun demikian dari pihak Kemenpora

belum melakukan arahan secara langsung kepada IeSPA, serta dengan yang belum maksimal sebab kurangnya koordinasi antara Kemenpora dan IeSPA, lalu Kemenpora menetapkan pembelajaran dengan menghadirkan sports science untuk meningkatkan prestasi atlet eSports. Penelitian yang dilakukan saudara Galih Tri Febrianto memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan peneliti saudara Galih Tri Febrianto lebih meneliti kepada strategi pemerintah dalam meningkatkan prestasi atlet eSport dan sedangkan untuk peneliti memilih tema eSport untuk menganalisis pemberitaan di sebuah media online di Indonesia yakni media RevivalTv dengan websitenya (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.

Penelitian yang dilakukan Roy Rinaldi, dan Iwan Krisnadi pada artikel jurnal yang berjudul “Analisa Dampak Perkembangan eSports Terhadap Persaingan Operator Seluler di Indonesia” dengan menggunakan metode penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, dan diolah dalam analisis SWOT sehingga dapat memperoleh hasil penelitian. Dengan hasil penelitiannya adalah perkembangan game online juga berdampak pada perkembangan operator seluler, dimana layanan operator seluler juga harus bisa memanfaatkan peluang dengan ekosistem eSports yang terus menerus berkembang. Beberapa operator seperti telkomsel dan XL sudah mulai memberikan layanan digital khusus game, dimana menyediakan paket data khusus game. Telkomsel merambah bisnis konten digital melalui dunia games. Penelitian yang dilakukan saudara Roy Rinaldi, dan Iwan Krisnadi memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti, namun berbeda dengan peneliti saudara Roy Rinaldi dan saudara

Iwan Krisnadni pada artikel jurnalnya lebih meneliti pada dampak perkembangan eSport terhadap persaingan operator seluler di Indonesia sedangkan peneliti memilih tema eSport untuk menganalisis pemberitaan di sebuah media online di Indonesia yakni media RevivalTv dengan websitenya (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzian Akbar dan Putu Nina Madiawati pada artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh Store Atmosphere dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di Stadium eSport Arena” dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dan dengan pengambilan sample berdasarkan seleksi khusus. Dengan hasil penelitian pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya untuk mengetahui pengaruh Store Atmosphere dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di Stadium eSport Arena, dapat diambil beberapa kesimpulan yang diharapkan dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ; yang pertama dengan variable *store Atmosphere* dengan persentase 86%, kedua kualitas pelayanan dengan persentase sebesar 83%, dan yang terakhir variable kepuasan pelanggan dengan persentase sebesar 81%. Penelitian yang dilakukan saudara Fauzian Akbar dan Putu Nina Madiawati memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan peneliti, saudara Fauzian Akbar dan Saudari Putu Nina Madiawati lebih kepada pengaruh sebuah store dan pelayanan kepada pelanggan di sebuah stadium eSport sedangkan peneliti memilih tema eSport untuk menganalisis pemberitaan di sebuah media online

di Indonesia yakni media RevivalTv dengan websitenya (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.

Pada penelitian saudara Resya Rizki Supian pada skripsinya yang berjudul “Pengaruh Hobi Dan Peluang Usaha Bisnis Terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sangga Buana Ypkp Bandung Reguler Pagi Angkatan 2015-2016)” dengan menggunakan Metode Study kasus pada mahasiswa di Univeritas Sangga Buana , dengan hasil penelitian analisis data, secara parsial Hobi terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport, dengan akumulasi data dengan taraf signifikansi α sebesar 5% maka hobi berpengaruh signifikan terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport. Sementara itu, Peluang Usaha Bisnis terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport didapatkan dengan taraf signifikansi α sebesar 5%, maka Peluang Usaha Bisnis tidak berpengaruh terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport. Dan hasil koefisien determinasi diperoleh dari nilai Adjusted R Square (R^2) sebesar 0,372 hal ini berarti 37,2% dalam Perkembangan Industry Game Online eSport dapat dijelaskan oleh dalam Hobi dan Peluang Usaha Bisnis sedangkan sisanya sebesar 62,8% diperoleh sama lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Lalu Penelitian yang dilakukan saudara Resya Rizki Supian memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang Esport namun berbeda dengan penlit, sedangkan peneliti memilih tema eSport untuk menganalisis pemberitaan di sebuah media online di Indonesia yakni media RevivalTv dengan websitenya (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020, tidak memakai perhitungan -perhitungan sesuai

dengan saudara Resya Rizki Supian yang memakai perhitungan didalam penelitiannya.

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

NAMA	JUDUL	METODE	HASIL	PERBEDAAN/ PERSAMAAN
Firdan Rastama Faherty Universitas Islam Indonesia, (Skripsi-2018)	Strategi IeSPA (Indoensia eSport Association) dalam mengkapanyekan eSport di Indonesia	metode paradigma konstruktivisme	Dalam pelaksanaan kegiatan untuk mengkampanyekan eSports di Indonesia IeSPA melakukan beberapa program yang dilakukan antara lain yaitu, Melakukan workshop di sekolah – sekolah dan kampus, pembuatan even dan turnamen dari skala nasional hingga internasional, salah satu turnamen yang	Penelitian yang dilakukan saudara Firdan Rastama Faherty memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan penliti, peneliti lebih menganalisis pemberitaan di sebuah media online (www.revivaltv.id)

			dibuat oleh IeSPA yang berskala internasional yaitu TAFISA 2016 yang diselenggarakan di Ancol Jakarta yang juga mendapat dukungan dari pemerintah.	pada edisi Desember 2020.
Galih Tri Febrianto, Universitas Padjadjaran, (Skripsi- 2018).	Strategi Pemerintah Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet eSport Indonesia di Kementerian Pemuda dan Olahraga Tahun 2016-2017	Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan Kemenpora dalam meningkatkan prestasi atlet esports belum berjalan dengan maksimal, meskipun tujuan yang ditetapkan sesuai dengan kondisi di lapangan, namun demikian	Penelitian yang dilakukan saudara Galih Tri Febrianto memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan peneliti, peneliti lebih menganalisis pemberitaan di

			<p>dari pihak Kemenpora belum melakukan arahan secara langsung kepada IeSPA, serta dengan yang belum maksimal sebab kurangnya koordinasi antara Kemenpora dan IeSPA, lalu Kemenpora menetapkan pembelajaran dengan menghadirkan sports science untuk meningkatkan prestasi atlet eSports.</p>	<p>sebuah media online (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.</p>
Roy Rinaldi, dan Iwan	Analisa Dampak Perkembangan eSports	Metode deskriptif	Tumbuhnya Dampak dari perkembangan	Penelitian yang dilakukan saudara Roy Rinaldi, dan

<p>Krisnadi, Universitas Mercubuana, (Artikel Jurnal - 2019)</p>	<p>Terhadap Persaingan Operator Seluler di Indonesia.</p>	<p>kualitatif, dan analisis SWOT</p>	<p>game online juga berdampak pada perkembangan operator seluler, dimana layanan operator seluler juga harus bisa memanfaatkan peluang dengan ekosistem eSports yang terus menerus berkembang. Beberapa operator seperti telkomsel dan XL sudah mulai memberikan layanan digital khusus game, dimana menyediakan paket data khusus game. Telkomsel merambah bisnis</p>	<p>Iwan Krisnadi memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan penliti, peneliti lebih menganalisis pemberitaan di sebuah media online (www.revivaltv.id) pada edisi 1-31 Desember 2020.</p>
--	---	--------------------------------------	--	---

			konten digital melalui dunia games.	
Fauzian Akbar dan Putu Nina Madiawati, Universitas Telkom (Artikel Jurnal-2019).	Pengaruh Store Atmosphere dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di Stadium eSport Arena	metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif,	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya untuk mengetahui pengaruh Store Atmosphere dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di Stadium Esport Arena, dapat diambil beberapa kesimpulan yang diharapkan dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan yang dirumuskan dalam	Penelitian yang dilakukan saudara Fauzian Akbar dan Putu Nina Madiawati memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun berbeda dengan penlit, peneliti lebih menganalisis pemberitaan di sebuah media online (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.

			<p>penelitian ini adalah sebagai berikut ;</p> <p>yang pertama dengan variable <i>store Atmosphere</i> dengan persentase 86%, kedua kualitas pelayanan dengan persentase sebesar 83%, dan yang terakhir variable kepuasan pelanggan dengan persentase sebesar 81%.</p>	
Resya Rizki Supian , Universitas Sangga Buana Bandung (Skripsi-2019)	Pengaruh Hobi Dan Peluang Usaha Bisnis Terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport (Studi Kasus Pada Mahasiswa	Metode Studi kasus kepada Mahasiswa Universitas Sangga Buana Bandung Reguler pagi Angkatan 2015-2016	secara parsial Hobi terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport, dengan akumulasi data dengan taraf signifikansi α sebesar 5% maka	Penelitian yang dilakukan saudara Resya Rizki Supian memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu tentang eSport namun

	<p>Universitas Sangga Buana Ypkp Bandung Reguler Pagi Angkatan 2015-2016)</p>		<p>hobi berpengaruh signifikan terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport. Sementara itu, Peluang Usaha Bisnis terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport didapatkan dengan taraf signifikansi α sebesar 5%, maka Peluang Usaha Bisnis tidak berpengaruh terhadap Perkembangan Industry Game Online eSport. Dan hasil koefisien determinasi</p>	<p>berbeda dengan peneliti, peneliti lebih menganalisis pemberitaan di sebuah media online (www.revivaltv.id) pada edisi Desember 2020.</p>
--	---	--	---	---

			<p>diperoleh dari nilai Adjusted R Square (R²) sebesar 0,372 hal ini berarti 37,2% dalam Perkembangan Industry Game Online eSport dapat dijelaskan oleh Hobi dan Peluang Usaha Bisnis sedangkan sisanya sebesar 62,8% diperoleh hasil lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini</p>	
--	--	--	--	--

F. Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana model Van Dijk. Model Teun A Van Dijk atau yang sering disebut “kognisi sosial”, kognisi sosial tersebut dibagi menjadi dua arti yang pertama menunjukkan bagaimana sebuah teks di produksi oleh wartawan, reporter atau media itu sendiri, disisi lain

menggambarkan bagaimana nilai-nilai masyarakat menyebar dan diserap oleh wartawan, yang lalu digunakan untuk membuat teks berita.

Menurut Van Dijk dalam buku Eriyanto, teks bukan sesuatu yang datang dari langit, bukan juga suatu ruang hampa mandiri. Tetapi, teks dibentuk dalam suatu praktik diskursus, suatu praktik wacana.

Analisis wacana Teun A Van Dijk dibagi menjadi tiga dimensi yaitu : Pertama, Analisis sosial yang ditelitinya adalah struktur teks, dengan mengambil analisis tentang kosakata, kalimat, proposisi, dan paragraf untuk memaknai suatu teks. Analisis sosial juga cara pandang atau melihat suatu realitas sosial yang ada didalam teks tersebut.

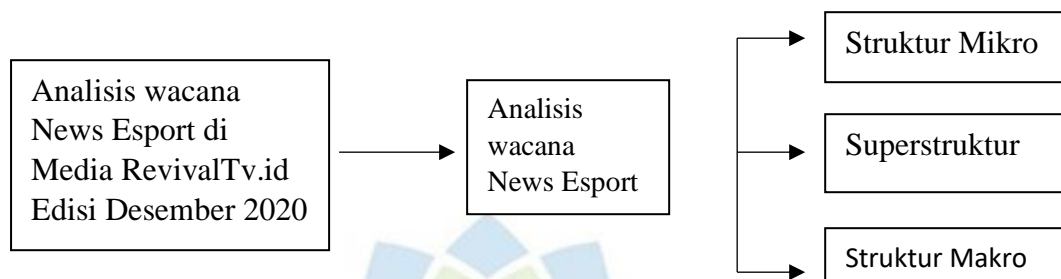
Kedua, Teks. Van Dijk melihat sebuah teks itu terdiri dari beberapa struktur atau tingkatan yang saling mendukung, yang dibagi menjadi tiga struktur, pertama itu struktur makro yang merupakan makna umum dari suatu teks yang dapat diamati dengan melihat topic atau tema dari teks tersebut. kedua, superstruktur yang merupakan struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka suatu teks, 13 bagaimana setiap bagian teks tersusun ke dalam berita secara utuh.

Ketiga, struktur mikro yang merupakan makna wacana yang dapat diamati dari bagian kecil dari suatu teks yakni kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, paraphrase, dan juga gambar. Ketiga, Kognisi Sosial. Kognisi sosial ini penting dan menjadi kerangka yang tidak terpisahkan untuk memahami teks media, karena kognisi sosial itu seperti kesadaran mental wartawan yang membentuk

terks tersebut. Jadi, dibutuhkan sebuah kognisi atau strategi wartawan dalam memproduksi suatu berita (Eriyanto, 2011:225).

G. Kerangka Konseptual

Bagan 1. Kerangka Konseptual



Kerangka Konseptual ini digunakan peneliti sebagai pendekatan untuk memecahkan permasalahan yang akan diteliti. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diinginkan seperti judul, maka kerangka ini bisa menjadi struktur penelitian ini agar terarah dan juga tepat sasaran. Mulai dari news Esport di Media RevivalTV dan juga News Esport edisi Desember 2020 saja yang dianalisis oleh peneliti.

H. Langkah-langkah penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Media Online RevivalTV yang terletak di Jalan Studio No. 42 Kompleks TVRI, Kemanggisan, Palmerah RT01/03, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11480, ID.

2. Metode penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan analisis wacana model Teun A Van Dijk. Penelitian kualitatif ini adalah bagaimana peneliti berusaha memahami bahasa dan arti tentang dunia sekitarnya.

Menggunakan analisis wacana karena dalam penelitian ini akan berfokus bagaimana gaya penulisan sebuah berita News Esport. Analisis wacana ini tidak untuk menguji suatu hipotesis atau menguji hubungan variable, melainkan untuk mendeskripsikan, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2001:221).

Karakteristik penelitian ini terdiri atas ciri-ciri penelitian yang meliputi latar alamiah, sehingga data diperoleh secara utuh, manusia sebagai instrument utama, terjadi hubungan langsung antara peneliti dan data, analisis dilakukan secara induktif, yang diperoleh dari wawancara, catatan pengamatan, serta pengkajian dokumen, berkecenderungan kearah proses dari pada hasil.

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data primer yaitu berupa informasi atau data yang di ambil langsung dari portal berita atau website www.revivaltv.id edisi 1 – 31 Desember 2020 dan ada 15 berita yang akan diambil dan di Analisa oleh peneliti. Sementara sumber data sekunder adalah pihak redaksi yang sangat ahli dibidangnya untuk memberikan informasi tentang berita di website www.revivaltv.id

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini jenis informasi sebagai data yang di peroleh adalah data kualitatif, yang terdiri dari huruf-huruf, data ini bisa berupa kalimat, paragraph yang ada pada media RevivalTv. Teknik pengumpulan data dalam menunjang penelitian ini adalah dengan mengumpulkan dokumentasi, dokumentasi beragam bentuknya dari yang tertulis sampai yang lebih lengkap. Dalam penelitian ini dokumentasi tersebut berupa teks yang dikumpulkan dari media Revivaltv.id tentang berita eSport dengan rubrik NEWS pada edisi Desember 2020.

5. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Data yang diperoleh peneliti belum ditentukan keabsahannya, sehingga peneliti harus menguji terlebih dahulu agar terverifikasi. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik untuk menguji keabsahan data yang diperoleh. Menggunakan teknik tringulasi untuk menguji keabsahan data, tringulasi diperlukan karena setiap teknik memiliki keunggulan dan kelemahan sendiri.

Dengan teknik tringulasi ini memungkinkan realitas secara valid.

Teknik ini akan memeriksa data melalui teknik pemeriksaan :

- a. Tringulasi sumber, membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh
- b. Tringulasi metode, usaha mencek keabsahan data atau mencek keabsahan temuan penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Tabel 2 Kerangka Analisis

Struktur	Elemen	Hasil Analisis
Makro	Tema/Topik	-
Suprastruktur	Skema Penjelasan	Unsur summary Unsur lead Isi Penutup
Mikro	Semantik : Latar Detail Maksud Praanggapan Nominalisasi	
Mikro	Sintaksis : Bentuk Kalimat Koherensi Kata Ganti	
Mikro	Stilistik : Letsikon	
Mikro	Retoris : Grafis Metafora	

7. Jadwal Penelitian

Tabel 3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1	Penyusunan Proposal	■	■							
2	Seminar Proposal		■							
3	Revisi Proposal		■	■	■					
4	Pencarian data				■	■	■			
5	Rekap data						■			
6	Analisis data						■	■		
7	Penyusunan Laporan							■		
8	Seminar Akhir								■	
9	Revisi								■	■
10	Publikasi									■