Manajemen Produksi Siaran Langsung Pertandingan Esports di Televisi Internet (Studi Kasus Produksi
Siaran Pertandingan Utama Indonesia Esports League University Super Series 2021 oleh Ligagame Esports)
ABYZAN SYAHADIN BAGJA DAHANA, Dr. Ardian Indro Yuwono, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR BAGAN, GAMBAR, DAN TABEL ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah **1**
B. Rumusan Masalah **5**
C. Tujuan Penelitian **5**
D. Manfaat Penelitian **5**
E. Kerangka Pemikiran **6**
E.1. Televisi Internet **6**
E.2. Dinamika Siaran *Esports* dalam Televisi Internet **9**
E.3. Liga *Esports* **12**
E.4. Manajemen Produksi Program Tayangan *Live Streaming* **13**
E.5. Tinjauan Pustaka **21**
F. Kerangka Konsep **23**
G. Metodologi Penelitian **25**
G.1. Paradigma Penelitian **25**
G.2. Metode Penelitian **25**
G.3. Lokasi Penelitian **26**
G.4. Waktu Penelitian **27**
G.5. Subjek dan Objek Penelitian **27**
G.6. Sumber dan Jenis Data **27**
G.7. Teknik Pengumpulan Data **28**
G.8. Analisis Data **29**

Manajemen Produksi Siaran Langsung Pertandingan Esports di Televisi Internet (Studi Kasus Produksi
Siaran Pertandingan Utama Indonesia Esports League University Super Series 2021 oleh Ligagame Esports)
ABYZAN SYAHADIN BAGJA DAHANA, Dr. Ardian Indro Yuwono, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB II TINJAUAN UMUM INDUSTRI PENYIARAN *ESPORTS* 31

A. Sejarah dan Perkembangan Penyiaran *Esports* Global 31

A.1. Debut dan Perkembangan *Esports* sebagai Olahraga Tontonan 31

A.2. Sejarah Singkat Penyiaran *Esports* Global 34

B. Ekonomi Media dan Praktik Komersialisasi Siaran *Esports* 37

B.1. Penjualan Hak Siar dalam Industri Penyiaran *Esports* 38

B.2. Pemberian Sponsor dan Pemasangan Iklan dalam Siaran *Esports* 39

C. Praktik Produksi Siaran *Esports* 40

C.1 Pelaku Produksi Siaran Esports 40

C.2. Manajemen Produksi Siaran Pertandingan *Esports* 42

C.3. Penggunaan *Shoutcaster* sebagai *On Air Talent* 51

C.4. Regulasi yang Melingkupi Penyiaran *Esports* 53

BAB III PROFIL LIGAGAME ESPORTS, INDONESIA ESPORTS LEAGUE UNIVERSITY SUPER SERIES 2021 (IEL 2021), DAN MIX 360 ESPORTS 55

A. Profil Ligagame Esports 55

A.1. Sejarah Singkat Ligagame Esports 55

A.2. Profil dan Logo Ligagame Esports 56

A.3. Operasional Ligagame Esports 57

A.4. Fasilitas Produksi Ligagame Esports 58

A.5. Pencapaian Ligagame Esports 59

B. Profil Indonesia Esports League University Super Series 2021 (IEL 2021) 59

B.1. Sejarah Singkat IEL 59

B.2. Profil dan Logo IEL 2021 61

B.3. Rangkaian Agenda IEL 2021 61

C. Profil Singkat dan Logo Mix 360 Esports 62

BAB IV MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN LANGSUNG PERTANDINGAN INDONESIA ESPORTS LEAGUE UNIVERSITY SUPER SERIES 2021 (IEL 2021) OLEH LIGAGAME ESPORTS 64

A. Paparan Temuan dan Analisis Manajemen Produksi Siaran Langsung Pertandingan Utama IEL 2021 64

A.1. Tahap Perencanaan/Pengembangan (*Pre-Show Production*) 64

1.1. Pembahasan kontrak kerja 65

Manajemen Produksi Siaran Langsung Pertandingan Esports di Televisi Internet (Studi Kasus Produksi
Siaran Pertandingan Utama Indonesia Esports League University Super Series 2021 oleh Ligagame Esports)
ABYZAN SYAHADIN BAGJA DAHANA, Dr. Ardian Indro Yuwono, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.2. Perencanaan konsep siaran 68
1.3. Penentuan kru produksi 78
1.4. Pembuatan rancangan pengeluaran produksi 81
A.2. Tahap Praproduksi (*Pre-Show Production*) 84
2.1. Rapat internal tim produksi 85
2.2. Produksi aset grafis 88
2.3. Perancangan sistem teknis siaran 95
2.4. Gladi resik praproduksi 100
A.3. Tahap Produksi (*On Air*) 105
3.1. Pengkondisian *talent* 105
3.2. Pengecekan kesiapan peserta 110
3.3. Persiapan produksi 112
3.4. Pelaksanaan *live streaming* 118
3.5. Evaluasi siaran 143
A.4. Tahap Pascaproduksi (*Post-Show Production*) 148
4.1. Evaluasi pascaproduksi 148
4.2. Produksi *snackable video* 151
B. Analisis Fungsi Manajemen dalam Proses Produksi Siaran Pertandingan Utama IEL 2021 154
BAB V PENUTUP 157
A. Kesimpulan 157
B. Saran 160
DAFTAR PUSTAKA 162
LAMPIRAN 174