

# KREASI 'BUKU PANDUAN BUAT PENONTON' DALAM UPAYA MENCIPTAKAN TAYANGAN ESPORTS YANG KONDUSIF

Faridhian Anshari, Syafira  
U.F.T. Abbabil, Jane  
Evangelina, M. Daffa Dzakwan

Fakultas Ilmu Komunikasi,  
Universitas Pancasila

Received : 23/8/2023

Revised : 4/3/2023

Accepted : 5/4/2023

Corresponding author

Email :

[faridhian@univpancasila.ac.id](mailto:faridhian@univpancasila.ac.id)

## Abstraksi

Maraknya tayangan dan konten esports yang tersaji dalam beragam platform *streaming*, turut menciptakan karakteristik penonton yang hanya sekedar melihat sekilas maupun ikut menonton dengan durasi yang lama. Penonton yang dapat berada di level *viewers* maupun fans akan merasakan hingga tenggelam ke dalam atmosfer yang diciptakan oleh pemain maupun konten yang tersaji dalam platform. Dalam proses observasi, terlihat beragam perilaku negatif yang muncul ketika proses menonton tayangan terjadi. Adanya kegiatan perang melalui kata-kata yang dituangkan dalam kolom *chat* platform, hingga tindakan mengancam penonton daring lainnya. Salah satu hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah menciptakan 'Buku Panduan Buat Penonton' tayangan esports, yang dalam proses penciptaannya menggunakan metode observasi, *Focus Group Discussion* serta wawancara dengan pemain serta penonton esports untuk mendapatkan jawaban terkait keinginan serta permasalahan yang timbul selama proses tayangan serta keinginan yang diharapkan untuk menghadirkan situasi tayangan yang kondusif. Tujuan dari lahirnya buku panduan ini adalah sebagai rekomendasi dalam menciptakan situasi dalam platform yang lebih kondusif dan mengarahkan agar penonton lebih bijaksana dalam menonton tayangan esports. Penulis juga turut menyebarkan buku ini kepada penonton esports yang tergabung dalam beragam komunitas di Indonesia.

*Keywords:* esports, Buku Panduan, Penonton, Tayangan, dan Platform.

## Abstract

The rise of esports shows on various streaming platforms has also created the characteristics of viewers who only take a glance or watch it as an activity. People who can be at the level of viewers or fans will feel immersed in the platform's atmosphere created by players and the content. In the observation process, various negative behaviors appear when the viewing process occurs. The existence of war activities through words poured in the chat platform column to actions threatening other online viewers. One of the results of this community service activity is the creation of a Guidebook for Viewers (*Buku Panduan Buat Penonton*), which used observation, Focus Group Discussion, and interviews with esports players and viewers as the methods. This method is used to get answers regarding the desires and problems that arise during the broadcast process and the wishes expected to present a conducive viewing situation. This guidebook recommends creating a more conducive situation on the platform and directing viewers to be wiser in watching esports shows. The authors also helped distribute this book to the audience and various communities in Indonesia.

*Keywords:* esports, the guidebook, Viewers, Shows, and Platform.

© 2023. Penerbit LPPM UP. All rights reserved

## PENDAHULUAN

Tayangan esports yang hadir dalam beragam konten dan platform menciptakan sebuah ruang imaji tersendiri untuk pihak yang

menontonnya. Pihak tersebut dapat dituliskan sebagai penonton yang secara sekilas dalam hitungan detik maupun menit melihat tayangan esports, maupun penonton yang terpengaruh

dalam durasi yang cukup lama dalam hitungan jam untuk mengamati beragam konten yang hadir dari layar digital platform (Orme, 2021). Sumber ketertarikan dapat berasal dari visual yang terlihat dalam layar maupun kata-kata yang diucapkan secara verbal oleh pemain yang wajah dan perilakunya menjadi salah satu daya tarik untuk tenggelam dalam dunia yang berbeda dengan realitas yang dialaminya.

Beragam penelitian telah menunjukkan bahwa tayangan esports turut menjadi utopia bagi penonton yang menjadikan kegiatan menonton esports sebagai sebuah aktivitas sehari-hari (Sturm, 2020). Adanya unsur pelarian dari realitas hidup sebenarnya ke dalam sebuah tayangan dunia digital dan tenggelam di dalamnya, menjadikan tayangan esports sebagai salah satu kegiatan *leisure* yang berlandaskan kenyamanan yang kemudian dikombinasikan dengan kegiatan olahraga (Hallmann & Giel, 2018). Namun, dalam perjalanannya esports yang masih berproses secara alamiah sebagai kegiatan olahraga layaknya olahraga tradisional, turut membagi kegiatannya dalam dua dimensi yang berbeda. Untuk pemain yang menjalankan atau memainkan konten esports, dapat dikatakan sebagai atlet yang berarti hadirnya landasan olahraga dalam perilaku dan kegiatannya (Qian et al., 2020). Adanya unsur kerja sama, pergerakan tubuh, dan psikologis untuk meraih kemenangan dipercaya sebagai landasan untuk menamakan kegiatan yang dulunya identik dengan *gaming*, sebagai sebuah olahraga jenis baru (Collis, 2020),

Dimensi lain yang diciptakan oleh esports adalah kehadiran penonton, yang dapat berupa awam hingga pada akhirnya menjelma menjadi fans salah satu pemain, sebagai sebuah kegiatan yang identik dengan *leisure* maupun hiburan yang dapat dinikmati dengan menonton (García & Murillo, 2020). Tayangan esports dalam beberapa kasus dianggap berbeda dengan kegiatan *leisure* seperti menonton film, karena hadirnya interaksi langsung yang terjadi dalam platform (Hayday

et al., 2021). Adanya komunikasi secara langsung melalui kolom *chat* secara daring antara penonton dengan pemain esports menjadi pembeda utama dengan kegiatan *leisure* lain seperti menonton film, yang tidak memungkinkan adanya interaksi penonton dengan sutradara.

Interaksi yang terkoneksi dengan kegiatan hiburan turut melahirkan ruang yang berbeda untuk penonton. Adanya tanggapan dari aktor lain dalam platform, yakni pemain dan penonton lain baik yang dikenal maupun tidak dikenal, turut melahirkan sebuah kondisi yang tidak lazim dan tidak ada dalam realitas. Keadaan untuk bisa menjadi personal yang memiliki pesona berbeda turut melahirkan keinginan yang tinggi untuk monoton dan terus bertahan dalam platform *streaming* dengan durasi hitungan jam yang lama (Jang et al., 2021). Kehadiran penonton yang didukung oleh proses interaksi dengan pemain serta balutan konten yang terus hidup dalam platform, mendorong peran penonton sebagai sumber pendapatan utama pihak penyelenggara konten esports (Johnson & Woodcock, 2019), dibalik beragam pendapatan lain yang lahir dari konten yang ditawarkan. Awamnya, aktor atau pihak ini dikenal sebagai pihak penyedia layanan esports atau pihak platform esports.

Berdasarkan beragam riset, penonton yang hadir sebagai salah satu aktor utama dalam fenomena aktivitas esports, sadar mendapati dirinya sebagai salah satu aset yang dapat berubah menjadi sebuah komoditi atau barang yang memiliki nilai jual, yang dapat dimanfaatkan oleh pihak platform (Rogers et al., 2020). Kesadaran tersebut juga terbentuk dari berbagai ambisi dan motivasi yang membuat *viewers* yang merupakan penonton dan juga fans pemain untuk selalu hadir dan mengacuhkan anggapan dan realitas akan peran dirinya sebagai sebuah komoditi dan sumber pendapatan aktor lain. Berdasarkan temuan dari (Xiao, 2020), dua motivasi utama yang menjadi alat utama *viewers* untuk terus menonton tayangan esports adalah adanya keinginan

untuk terus mengikuti aktivitas pemain idola yang menjadi aktor utama tayangan. Namun, selain itu motivasi besar lainnya adalah pengalihan dari realitas yang menjadikan aktivitas esports sebagai sebuah kegiatan yang santai dan membuat bahagia serta dapat melarikan diri dari rutinitas hidup.

Mengamati pergerakan penonton yang sering disorot aktivitasnya dalam fenomena aktivitas esports, tidak lepas dari peran dua aktor utama esports lainnya, yakni pemain dan juga pihak platform, sebagai penyedia konten dan juga tayangan (Finch et al., 2020). Tiga aktor utama, yang menjadi acuan dari beragam riset, pada akhirnya mengakar pada pergerakan penonton yang didominasi oleh motivasinya untuk melihat pemain, yang seluruhnya dibalut dalam sebuah arena bernama platform esports. Penonton sebagai aktor utama, merengkuh peranan penting dalam proses pergerakan tayangan esports. Tanpa adanya penonton, atau jumlah penonton yang tidak sesuai ekspektasi untuk hadir dalam platform, akan mempengaruhi pergerakan pemain dalam menjalankan konten yang berpengaruh juga terhadap pergerakan platform (Kurniawan, 2020). Kesenjangan yang muncul akibat jumlah kehadiran penonton, akan berpengaruh terhadap sumber pemasukan ekonomi dari kedua aktor: pemain dan juga pihak platform, yang secara tidak langsung menjelaskan bahwa peran penonton dapat menjadi komoditas yang bernilai karena sebagai sumber pendapatan utama (Karhulahti, 2017), terlepas dari daya tarik pemain dan konten yang dibuat.

Aspek utama yang juga harus diperhatikan dari kehadiran penonton dalam proses tayangan esports adalah aktivitas mereka yang terus bergerak selama durasi penayangan. Salah satu perbedaan utama antara esports sebagai olahraga baru dan digital dengan olahraga tradisional adalah tidak adanya batasan waktu yang dapat menjadi pembeda (Tjønndal, 2021). Durasi waktu dapat menjadi tolak ukur waktu mulai dan berakhirnya sebuah kegiatan olahraga, namun dalam esports durasi waktu

tidak menjadi elemen yang utama. Hal ini akan berpengaruh terhadap kegiatan *viewers* atau penonton yang dapat melihat tayangan dalam hitungan menit maupun jam, ataupun hari (Tang et al., 2021). Aktivitas *viewers* dalam platform dapat sangat beragam (Brown et al., 2018), dari kegiatan dasar yakni menonton permainan pemain, mengamati konten maupun *chat* yang hadir sebagai bentuk interaksi, melakukan kegiatan *giving gift* kepada pemain, mengikut ‘perang’ kata-kata dengan *viewers* lain di kolom *chat*, hingga berinteraksi secara *live*.

Ragamnya kegiatan ini secara tidak langsung juga mempengaruhi mental maupun sisi psikologis *viewers* sebagai manusia. Hadirnya dorongan diri untuk terus bertemu dengan pemain idola, kemudian membela pemain idola ketika diserang oleh penonton lain, maupun dorongan untuk mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk memberikan hadiah virtual kepada pemain, menjadi salah satu bentuk dorongan yang pada akhirnya akan mempengaruhi mental dan tindakan *viewers* selama menjalani dan menonton tayangan esports (Qian et al., 2022). Pengamatan akan fenomena tersebut, yang menjadi pemicu serta sorotan utama dari lahirnya tulisan ini.

Salah satu kegiatan dari penonton selama tayangan esports berlangsung adalah tawuran virtual atau yang dikenal dengan istilah ‘*war*’ yang terjadi sesama *viewers* maupun antar *viewers* yang juga dapat berupa antar fans pemain yang sedang menjalani pertandingan atau memainkan konten di dalam platform (Macey & Hamari, 2019). Karakteristik tawuran virtual yang terjadi dalam platform ketika tayangan berlangsung menyerupai karakteristik ‘perang’ yang terjadi sesama maupun antar fans klub sepakbola yang bertengkar di dunia maya melalui sosial media, baik sebelum, ketika, maupun setelah pertandingan berlangsung (Anshari, 2018). Bentuk yang terlihat adalah adanya dorongan rasa marah yang meluap yang dituangkan melalui kata-kata dalam kolom *chat*. Bentuk

kata dan kalimat yang tertuang sering kali terlihat serupa sumpah serapah, kata umpatan yang tidak pantas, hingga kalimat yang mengundang amarah pihak lain yang pada akhirnya akan timbul dampak lain yang lebih berbahaya.

Tulisan ini berangkat dari observasi penelitian yang telah dilakukan dengan memantau pergerakan *viewers* serta fans esports dalam sebuah platform. Pergerakan yang terjadi banyak menuju ke arah positif yang berupa dukungan kepada atlet atau pemain yang memainkan konten *games* yang menjadi hiburan utama. Namun, dukungan positif yang diberikan juga di balut oleh beragam dukungan negatif yang tertuang lewat kata-kata yang lebih mengandung emosi negatif sebagai bentuk lain dari sebuah dukungan. Sisi penyaluran emosi yang secara virtual, tanpa memperlihatkan identitas diri sebenarnya, dalam artian dapat bertindak lebih bebas karena bersifat rahasia, menciptakan kondisi yang memungkinkan perang kata-kata semakin melebar dan tidak berkesudahan. Hal ini yang menjadi celah penulis untuk menciptakan buku pedoman buat penonton, yang secara praktis bertujuan untuk melahirkan situasi yang kondusif dalam ruang platform esports di antara sesama *viewers*.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan kreasi 'Buku Pedoman buat Penonton' esports yang bertujuan untuk menciptakan situasi yang kondusif dalam platform ketika penayangan konten esports, turut melibatkan tiga aktor utama (*stakeholders*) berupa atlet atau pemain, *viewers* atau penonton, hingga pihak pengembang atau pencipta konten sebagai bagian dalam penyusunan materi utama buku panduan. Secara garis besar, penyusunan buku panduan ini dibagi dalam lima tahap, yakni: (1) Tahap observasi atau pengamatan langsung terhadap objek yang akan ditelusuri, (2) dilanjutkan dengan tahap *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan beragam

subjek, (3) yang kemudian hasil FGD dipertajam dengan hasil wawancara mendalam dengan beberapa subjek lain dalam rangka membangun deskripsi keadaan yang diinginkan dari seluruh pihak. Setelah data dirasa cukup dan dapat diolah, maka selanjutnya dalam tahap berikutnya (4) proses produksi buku panduan, yang dikemas dari sisi teknis desain dan juga konten, serta kemudian di tutup dengan tahap terakhir (5) yakni tahap penyebaran atau distribusi buku panduan kepada subjek yang dirasa tepat sebagai target utama, dalam hal ini adalah *viewers* dan fans esports.

Proses pencarian data hingga terbentuknya buku panduan menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan kepada penjabaran akan deskripsi fenomena yang terjadi di lapangan secara nyata (Creswell & Creswell, 2018). Berangkat dari keberadaan fenomena yang akhirnya ditelusuri secara mendalam melalui beberapa teknik pengambilan data, yang dalam tulisan ini meliputi observasi, FGD, dan wawancara mendalam. Dalam tahap observasi, proses pengamatan yang dilakukan secara virtual dalam artian pengamatan dilakukan oleh peneliti secara langsung tapi dalam konteks dunia maya, yang artinya semua terekam dan tersedia secara daring menjelaskan bahwa proses observasi ini dikenal dengan nama etnografi virtual yang menggunakan internet sebagai ladang untuk pengamatan (Hine, 2015). Perbedaan berarti yang tampak adalah dalam proses interaksi yang terhambat oleh jaringan yang tidak dapat terjalin secara langsung, dan dalam beberapa konteks subjek tidak dapat dipandang secara nyata karena keunikannya yang bersifat rahasia, sebagai salah satu ciri khas keberadaan subjek di dunia maya. Selain itu proses *Focus Group Discussion* (FGD) menjadi penting karena bentuknya yang menghadirkan suara dari beragam subjek dalam hal ini penonton akan penjabaran fenomena dan keinginan yang mereka harapkan dapat tertuang. Dalam berbagai konteks, hasil FG D juga dapat

disempurnakan dengan tambahan hasil wawancara untuk melengkapi kepingan data yang tidak dapat ditemukan dalam proses FGD yang melibatkan banyak suara dari banyak subjek (Neuman, 2014).

Tulisan ini, juga melibatkan proses wawancara dengan karakter dan posisi subjek yang berbeda dengan subjek yang terlibat dalam proses FGD. Subjek yang terlibat dalam proses wawancara adalah subjek yang berupa atlet atau pemain esports dan juga pihak pengelola konten, yang menjadi aktor lain selain penonton yang suaranya sudah ditanyakan dalam proses FGD. Penulis merasa penting untuk mengetahui seluruh suara dan harapan dari ketiga aktor utama industri esports; pemain, penonton, pengelola (Finch et al., 2020), karena buku panduan dibuat dan didistribusikan, diharapkan kelak dapat bermanfaat dan menjadi rekomendasi untuk seluruh pihak yang terlibat dalam industri esports di Indonesia.

## PEMBAHASAN

Buku pedoman buat penonton esports yang menjadi salah satu hasil dari penelitian yang dijalankan oleh tim penulis, bertujuan untuk melahirkan sebuah kondisi dan situasi yang kondusif yang dapat terjadi di dalam platform esports selama keberadaan konten permainan berlangsung. Sebuah keadaan positif yang diharapkan dapat terjadi setiap saat, walaupun dalam prosesnya sangat sulit karena beragam alasan. Salah satu alasan paling dasar adalah kehadiran penonton konten esports yang bergabung dalam platform yang dapat berasal dari beragam komunitas dan lokasi berbeda di seluruh belahan dunia, dan tidak hanya terpaku di salah satu wilayah, kota, atau negara saja.

Selain itu karakter yang penonton yang tidak perlu menyebutkan nama asli, dalam artian dapat menggunakan identitas rahasia yang menjadi karakter partisipan di dunia maya, menjadikan tujuan dari keberadaan buku ini cukup sulit terwujud dalam waktu dekat karena harus pula dapat melingkupi cakupan

yang cukup luas. Selain permasalahan keberadaan dan karakter penonton esports, hambatan lain yang hadir dalam menyebarluaskan tujuan dari keberadaan buku pedoman ini adalah faktor idealisme esports yang masih dirasa memiliki gabungan kandungan unsur *leisure* dan *entertainment* (Funk et al., 2018). Konteks ini mengarah kepada anggapan atau persepsi yang dibangun oleh penonton bahwa kehadiran mereka dalam platform esports haruslah bebas tanpa aturan yang mengikat, berbeda dengan keberadaan penonton dalam konteks olahraga lain. Permasalahan yang sebenarnya menjadi landasan berpikir penonton, namun ternyata dianggap menjadi kendala oleh atlet atau pemain dan pihak pengelola konten sebagai aktor utama lainnya.

Mendapati situasi dan keadaan platform yang tidak kondusif dengan adanya perang kata-kata antar penonton, secara tidak langsung melahirkan pengalihan konten yang membuat beberapa penonton mengurungkan niat untuk bertahan di konten tersebut dan beralih ke konten atau platform lain. Dari sisi ekonomi, hal ini merugikan pihak pengelola konten dan juga pemain, yang pada akhirnya menjadikan ruangan platform tersebut menjadi sepi karena terciptanya kondisi yang tidak kondusif. Kondisi inilah yang diharapkan dapat di minimalis lewat beragam edukasi kepada penonton esports, dan salah satu jalannya melalui keberadaan buku pedoman buat penonton yang menjadi kreasi penulis dalam proses pengabdian masyarakat.

Seperti yang telah dijabarkan dalam metode penelitian, dalam proses menyebarluaskan buku panduan buat penonton hingga sampai ke tangan dan dibaca oleh penonton esports memerlukan tahapan yang panjang, yang terinci dalam lima tahap terpisah yang saling berkesinambungan. Dalam tahap pertama, penulis memilih menjalankan observasi langsung yang dikemas dengan metode etnografi virtual yang menggunakan internet sebagai ladang pengamatan. Proses

observasi dilakukan selama tiga bulan lamanya, tepatnya dari 10 Januari 2022 hingga 12 April 2022. Periode tersebut dipilih karena, dalam platform esports yang dijadikan objek penelitian, sedang berlangsung kompetisi *games* atau turnamen yang berlangsung secara bertahap dan berdurasi cukup lama hingga 70 hari. Pemilihan waktu lebih selama tiga bulan juga dipilih untuk melihat adanya konten yang timbul dari penonton dalam pra dan pasca turnamen berlangsung. Adapun proses observasi juga dilakukan ketika jam turnamen berjalan, yakni dengan durasi perkiraan tiga jam yang biasanya terjadi di antara rentang pukul 21.00 – 24.00 WIB (Waktu Indonesia Barat).



**Gambar 1. Hasil observasi: interaksi antar penonton di kolom chat platform.**

Setelah data hasil pengamatan diperoleh dan diolah, maka didapatkan bahwa perang kata-kata yang muncul dalam kolom *chat* sering kali menjadi kendala bagi pemain dan juga penonton lain untuk terus mencermati dan menikmati konten permainan yang tersedia dalam platform. Terlihat ada keresahan dari sesama *viewers* atau penonton melalui kata-kata yang juga dituangkan dalam kolom *chat* untuk berhenti ‘perang’ dan fokus menikmati sajian konten permainan yang ada di dalam platform. Hal ini yang turut mendorong tim penulis untuk melakukan pengambilan data ke tahap kedua yakni pengadaan *Focus Group Discussion*.

FGD dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom pada tanggal 11 April 2022, yang melibatkan lima penonton yang dipilih

dengan kriteria yang sudah ditentukan. Kriteria yang menjadi landasan adalah, bahwa subjek haruslah pihak yang pernah hadir dan terlibat dalam kompetisi yang telah di observasi dari tiga bulan sebelumnya. Selain itu, subjek juga harus menjadi pihak yang pernah melakukan perang kata-kata melalui kolom *chat*, sehingga dapat menjelaskan emosi yang dituangkan secara virtual. Dalam prosesnya pemilihan lima subjek FGD juga melibatkan banyak pihak, salah satunya penyedia konten dan juga pihak pemain yang turut menyebarkan informasi untuk mencari pihak yang dapat menjadi subjek FGD. Kegiatan FGD sendiri, melahirkan beragam temuan, yang berisi adanya kekhawatiran dari pihak penonton akan situasi dan kondisi yang kondusif dalam sebuah platform ketika konten dimainkan. Temuan menarik yang lahir adalah, sesama *viewers* merasa terganggu namun tidak dapat berbuat banyak, karena mereka percaya bahwa pergerakan atau tindakan yang akan mereka lakukan untuk membalas pihak yang melakukan perang kata-kata justru akan memperpanjang kegiatan perang, dan akan merusak momen hingga konten yang disuguhkan oleh pemain dan penyedia platform.



**Gambar 2. Focus Group Discussion (FGD) dengan penonton esports.**

Data temuan yang didapatkan dari proses FGD lebih mengarah kepada suara yang dikemukakan dan menjadi aspirasi dari sudut pandang penonton. Dalam merumuskan buku panduan, diperlukan juga kacamata dan sudut pandang dari aktor industri esports yang lain untuk dapat melihat sisi lain yang belum

sepenuhnya terbuka. Sehingga, penulis melengkapi hasil olahan FGD dengan proses wawancara mendalam dengan dua subjek lain yang dipercaya dapat mewakili sisi pemain dan penyedia konten. Tahapan wawancara, diisi dengan menjalani wawancara secara daring dengan dua narasumber yang berposisi sebagai atlet atau pemain esports yang terlibat dalam kompetisi yang menjadi periode observasi penulis. Pemilihan narasumber juga diiringi oleh kriteria durasi masa kerja, yang berarti minimal sudah tiga tahun menjadi atlet dalam artian sudah mengalami evolusi industri esports dan dapat mengenal beragam karakter penonton yang hadir di platform setiap harinya.

Berdasarkan etika penelitian yang telah disepakati, bahwa seluruh narasumber wawancara yang meliputi pemain dan pihak pengelola konten meminta untuk dirahasiakan identitas dirinya dan tidak disertakan foto dan nama dalam karya publikasi. Namun, berdasarkan temuan yang dihasilkan dari hasil wawancara dengan dua orang narasumber yang merupakan atlet esports yang menjadi informan dan subjek penelitian, tertuang bahwa keberadaan perang kata-kata yang terjadi dalam kolom *chat* cukup dianggap meresahkan dan terkadang dapat mengganggu konsentrasi permainan atlet:

“...dapat diakui, bahwa perang kata-kata di kolom komentar memang berisik. Kita sebagai pemain cukup terganggu karena terus bergerak, apalagi kalau frekuensi-nya sudah banyak dan *ngga* bisa *diem*. Rasanya *kepengen matiin* kolom komentarnya...” (Hasil wawancara dengan ‘X’ atlet esports, tanggal 13 Mei 2022).

Melalui kutipan ditas dapat tergambar keberadaan perang kata-kata di kolom *chat* platform juga menjadi kendala untuk pemain dalam menciptakan situasi permainan yang kondusif untuk dirinya dan juga penonton lain yang ingin menikmati.

Situasi kondusif yang diharapkan juga menjadi utopia yang diinginkan oleh pihak penyedia konten platform esports. Dalam wawancaranya dengan penulis, subjek yang Namanya juga dirahasiakan menjelaskan bahwa keberadaan perang kata-kata memang mendorong penonton untuk terus berkomentar, dan timbul anggapan bahwa platform menjadi ramai. Namun, kenyataannya justru sebaliknya, karena penonton lain bisa saja merasa terganggu dan memilih meninggalkan platform:

“...banyak pihak berpikir, karena *war of words* di kolom komentar justru kita jadi untung. Malah kebalikannya, kita bisa jadi *buntung*, karena banyak juga penonton yang jadi *males ngelihat* perang kata-kata, dan dengan cepat *ninggalin* platform kita...” (Hasil wawancara dengan ‘Z’ pengelola konten, tanggal 13 Mei 2022).

Data hasil wawancara dengan pihak pemain dan penyedia konten, melengkapi kepingan aspirasi atau suara dari penonton yang didapatkan dari proses FGD pada tahap sebelumnya. Data dari ketiga aktor utama industri esports, kemudian diolah untuk mendapatkan rumusan yang tepat untuk menjadi konten dari keberadaan buku pedoman buat penonton yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang kondusif selama kegiatan penyediaan konten atau permainan berlangsung di dalam platform.

Tahap selanjutnya yang meliputi proses produksi buku panduan, dibagi dalam dua kegiatan yakni dari sisi teknis yakni penyediaan desain buku dan juga dari sisi konten yang berupa penyediaan materi yang dapat menjadi bahan utama untuk diberikan kepada penonton dalam mengedepankan tujuan utama keberadaan buku. Buku panduan buat penonton esports berbentuk digital atau *ebook* yang nantinya dapat dengan mudah disebarakan secara daring kepada sesama penonton atau *viewers* esports baik di dalam maupun di luar

platform. Selain itu pemilihan bentuk digital juga disesuaikan dengan konsep dan karakter utama esports yang berbentuk digital dengan mengedepankan dunia maya sebagai tempat untuk berinteraksi (Leis et al., 2021). Konsep yang diusung dari buku panduan ini menyerupai buku saku yang dapat digenggam atau tepatnya mudah diingat dan dibawa oleh pembacanya. Pemilihan jumlah halaman buku, juga dirancang agar tidak berlebihan sehingga dapat dengan mudah dibaca, dipahami, diserap, dan dijalankan oleh *viewers* selaku pembaca.



**Gambar 3. Cover 'Buku Panduan Buat Penonton' esports dalam bentuk digital.**

Setelah melewati proses desain buku serta perumusan konten, yang menggabungkan data hasil olahan dari hasil observasi, FGD, dan wawancara dari berbagai sumber, maka penulis juga harus dapat melakukan tahapan produksi buku yang lebih bersifat meramu dan menjadikan seluruh desain sebagai satu kesatuan dalam bentuk buku daring atau ebook dalam konsep buku saku. Tahap selanjutnya adalah pasca produksi yang berarti mendistribusikan atau menyebarluaskan buku kepada *viewers* atau penonton yang tepat dan sesuai dengan target buku.

Buku panduan tidak serta merta disebarluaskan begitu saja melalui platform sosial media, karena anggapan dari penulis bahwa jaringan yang terbentuk dan tersebar dari sosial media bersifat acak dan dapat saja mengalirkan buku kepada pihak yang tidak menjadi target utama penulis. Sehingga dalam proses distribusi, penulis memilih menyebarluaskan buku pedoman melalui tiga pintu utama yakni: (1) komunitas penonton esports yang memiliki basis fans yang cukup kuat dan sering kali terlihat aktif dalam kegiatan daring maupun luring. (2) Melalui pemain atau atlet esports yang kemudian diteruskan kepada *fans* atau penggemarnya yang juga merupakan *viewers* dari konten esports.

Selain itu (3) pihak pengelola konten yang memiliki platform juga diminta bantuannya untuk turut menyebarluaskan melalui pencantuman buku panduan dalam salah satu fitur yang tersedia di website resmi, akun sosial media, ataupun di dalam platform esports yang menjadi arena utama. Pemilihan tiga sumber utama diyakini dapat membantu penyebarluasan buku pedoman buat penonton, yang kelak juga dapat bermanfaat untuk keberadaan penonton, pemain, dan juga pihak pengelola konten dan platform esports selaku aktor utama industri.

## KESIMPULAN

Kehadiran 'buku panduan buat penonton' esports diharapkan dapat menjadi rekomendasi yang dapat digunakan oleh penonton, pemain, dan pihak penyedia konten serta platform dalam mengembangkan dan menjaga atmosfer serta situasi yang kondusif selama masa penayangan konten esports dalam platform. Namun, layaknya kehadiran hal baru, yang dalam hal ini diwakilkan oleh buku digital, akan timbul persepsi serta reaksi yang berbenturan dengan realitas yang terjadi di lapangan.

Penonton atau *viewers* yang setia untuk hadir di platform dan menonton konten esports

secara kasat mata terbelah menjadi dua, sebagai *viewers* yang menikmati konten selaku hiburan atau *entertainment* hingga ke tingkat *leisure*, serta *viewers* yang melihat konten esports sebagai sebuah hal yang harus diikuti hingga dipuja dan di dukung secara berlebihan. Dukungan berlebih ini yang memicu lahirnya perang kata-kata dengan *viewers* lain yang memiliki pandangan berbeda yang tidak berada dalam satu sudut pandang yang sama.

Perang kata – kata sering kali terjadi di dalam kolom komentar yang tersedia di platform, yang secara tersurat diceritakan oleh pemain atau atlet dianggap dapat mengganggu konsentrasi atlet dalam bermain atau menjalankan konten. Dari kacamata pengelola konten dan platform, peperangan kata-kata yang terjadi dapat memicu ketegangan dan menciptakan tindakan yang mengarah kepada keluarnya penonton dari platform dan dapat dengan cepat beralih ke platform kompetitor yang memiliki kondisi lebih kondusif.

Dapat dijabarkan bahwa dalam penyebaran buku pedoman ini, konten yang tertuang mengarah kepada upaya untuk menghindari terciptanya perang kata-kata yang biasa terjadi dalam kolom komentar. Lahirnya kata yang mengandung sumpah serapah, umpatan, hingga berbentuk diskriminatif menjadi tugas bagi seluruh aktor industri esports dalam menjaga atmosfer yang kondusif. Beban dan tanggung jawab ini tidak hanya dimiliki oleh salah satu pihak saja, seperti penyedia platform, namun seluruh aktor utama juga harus aktif terlibat.

Sehingga, saran yang dapat diberikan dalam tulisan ini mengarah kepada proses penyebarluasan buku panduan yang telah dijabarkan melalui tiga pintu utama yakni penonton, pemain, dan juga pihak pengelola platform. Adanya kesinambungan antara ketiga aktor industri diperlukan untuk melahirkan situasi yang kondusif dalam platform. Ketiga aktor, harus turut aktif dalam menggalang aksi untuk menciptakan situasi terbaik yang diinginkan demi kenyamanan bersama. Keberadaan buku panduan hanyalah sebagai

jembatan yang diharapkan dapat membantu proses penciptaan kondisi yang lebih baik.

Saran lain yang menjadi penekanan dari penulis adalah kepada seluruh pihak yang menjadi pembaca ‘buku panduan buat penonton’, terutama penonton adalah adanya proses peresapan dan pengambilan tindakan yang sesuai setelah memahami konten yang tersaji, sehingga kondisi yang diharapkan dapat terjadi sesuai dengan yang diharapkan bersama.

## PUSTAKA

- Anshari, F. (2018). Elemen “Tawuran Virtual” Antar Fans Sepakbola Di Indonesia. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 17(1), 39. <https://doi.org/10.32509/wacana.v17i1.511>
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Puesan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: Esports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Journal of Communication and Sport*, 6(4), 418–435. <https://doi.org/10.1177/2167479517727286>
- Collis, W. (2020). *The book of esports: The official history of esports* (1st ed.). Rosetta Books.
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications Inc.
- Finch, D. J., O’Reilly, N., Abeza, G., Clark, B., & Legg, D. (2020). *Implications and impacts of esports on business and society: Emerging research and opportunities*. IGI Global.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). Esport management: Embracing esport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- García, J., & Murillo, C. (2020). Sports video games participation: what can we learn for

- esports? *Sport, Business and Management: An International Journal*, 10(2), 169–185. <https://doi.org/10.1108/SBM-01-2019-0006>
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). Esports: Competitive sports or recreational activity? *Journal of Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hayday, E. J., Collison, H., & Kohe, G. Z. (2021). Landscapes of tension, tribalism and toxicity: Configuring a spatial politics of esport communities. *Leisure Studies*, 40(2), 139–153. <https://doi.org/10.1080/02614367.2020.1808049>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. (1st ed.). Bloomsbury Publishing Plc.
- Jang, W. W., Byon, K. K., Baker, T. A., & Tsuji, Y. (2021). Mediating effect of esports content live streaming in the relationship between esports recreational gameplay and esports event broadcast. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 11(1), 89–108. <https://doi.org/10.1108/SBM-10-2019-0087>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). “And today’s top donator is”: How live streamers on Twitch.tv monetize and gamify their broadcasts. *Social Media + Society*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.1177/2056305119881694>
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering esport: Economics and executive ownership. *Physical Culture and Sport, Studies and Research*, 74(1), 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>
- Leis, O., Raue, C., Dreiskämper, D., & Lautenbach, F. (2021). To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 51(2), 241–247. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9>
- Macey, J., & Hamari, J. (2019). Esports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media and Society*, 21(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th Ed). Pearson Education.
- Orme, S. (2021). “Just watching”: A qualitative analysis of non-players’ motivations for video game spectatorship. *Journal of New Media and Society*, 23(2), 1–18. <https://doi.org/10.1177/1461444821989350>
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Hulland, J. (2022). Fulfilling the basic psychological needs of esports fans: A self-determination theory approach. *Communication and Sport*, 10(2), 216–240. <https://doi.org/10.1177/2167479520943875>
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Lu, L. Z. (2020). It is in the game: Dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. *Journal of European Sport Management Quarterly*, 20(4), 458–479. <https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1630464>
- Rogers, R., Farquhar, L., & Mummert, J. (2020). Audience response to endemic and non-endemic sponsors of esports events. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(3), 561–576. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-09-2019-0107>

- Sturm, D. (2020). Fans as e-participants? Utopia/dystopia visions for the future of digital sport fandom. *Convergence Journal*, 26(4), 841–856. <https://doi.org/10.1177/1354856520907096>
- Tang, T., Cooper, R., & Kucek, J. (2021). Gendered esports: Predicting why men and women play and watch esports games. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 65(3), 336–356. <https://doi.org/10.1080/08838151.2021.1958815>
- Tjønndal, A. (2021). “What’s next? Calling beer-drinking a sport?!”: Virtual resistance to considering esports as sport. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 11(1), 72–88. <https://doi.org/10.1108/SBM-10-2019-0085>
- Xiao, M. (2020). Factors influencing esports viewership: An approach based on the theory of reasoned action. *Journal of Communication and Sport*, 8(1), 92–122. <https://doi.org/10.1177/2167479518819482>