



**ANALISIS RETORIKA *SHOUTCASTER* DALAM PERTANDINGAN  
*ESPORTS EVENT THE GRAND FINAL UEAS SEASON 2***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh:

Salsabila Puspita Ayu

41182037180108

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA**

**UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI**

**2023**

## **LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

**Bekasi, 6 Januari 2023**



**Salsabila Puspita Ayu**

**41182037180108**

## LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis Retorika *Shoutcaster* Dalam Pertandingan *Esports Event The Grand Final UEAS Season 2*

Nama : Salsabila Puspita Ayu

NPM : 41182037180108

Konsentrasi : *Public Relations*

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : FKSB

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

Bekasi, 6 Januari 2023

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu  
Komunikasi

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Skripsi

  
**Tin Hartini, M.Si**

**NRP 45.1.01.02.2016.001**

  
**Tin Hartini, M.Si**

**NRP 45.1.01.02.2016.001**

## LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Penelitian yang berjudul: “Analisis Retorika *Shoutcaster* Dalam Pertandingan *Esports Event The Grand Final UEAS Season 2*”

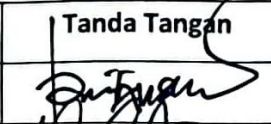

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 13 Febuari 2023  
Waktu : 13.00 – 14.00

Oleh

Nama : Salsabila Puspita Ayu  
NPM : 41182037180108  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Yudha Asmara D.A.,M.I.Kom.	Ketua Sidang	
Winda Primasari, M.Si.	Penguji 1	
Tin Hartini, M.Si.	Penguji 2	

Bekasi, 20 Febuari 2023

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Komunikasi,  
Sastra dan Bahasa

  
  
Yudha Asmara D.A.,M.I.Kom.

NRP. 45.1.03.12.2012.029

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu  
Komunikasi

  
  
Tin Hartini, M.Si.

NRP 45.1.01.02.2016.001

## ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi  
Program studi ilmu komunikasi  
Fakultas komunikasi, sastra dan Bahasa  
2023

Salsabila puspita ayu (41182037180108)

Analisis Retorika *Shoutcaster* Dalam Pertandingan *Event The Grand Final UEAS Season 2*. Di bawah bimbingan Ibu Tin Hartini, M.Si

*Esports* atau *Electronic sports* merupakan perkembangan teknologi di industri olahraga yang berkembang dengan pesat sehingga banyak nya profesi baru yang hadir salah satunya adalah *Shoutcaster*, yang merupakan penyiar atau komentator dalam pertandingan *esports*. Komunikasi yang dilakukan *Shoutcaster* sangat melekat dengan retorika. Pada penelitian ini membahas mengenai retorika *Shoutcaster* dalam pertandingan *Esports event grand final UEAS Season 2*, yang akan memakai teori retorika Aristoteles yaitu Ethos, Pathos, dan Logos. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sumber data penelitian ini melalui *youtube Upoint Esports*. Sebagai *Shoutcaster* harus menguasai retorika, seperti *Shoutcaster* yang bertugas di *Grand final UEAS Season 2* sudah menerapkan ethos (kredibilitas), pathos (emosi), dan logos (logika). Dan komponen dari retorika saling berkaitan satu sama lain sehingga seorang *houtcaster* tidak bisa hanya menguasai salah satunya karena penonton atau audiens membutuhkan ketiga sisi retorika tersebut agar yakin terhadap kredibilitas *Shoutcaster*, argumennya logis bisa diterima oleh akal sehat dan menghibur penonton.

**Kata kunci:** *Esports, Ethos, Logos, Pathos, Retorika, Shoutcaster*

## **ABSTRACT**

*Universitas Islam 45 Bekasi  
Communication science study program  
Faculty of communication, literature  
and languages  
2023*

Salsabila puspita ayu (41182037180108)

*Analysis of Shoutcaster rhetoric in The Grand Final event match of UEAS Season 2. Under the guidance of Mrs. Tin Hartini's, M.Sc*

*Esports or Electronic sports is a technological development in the sports industry that is growing rapidly so that many new professions are present, one of which is the Shoutcaster, who is a host or commentator in Esports matches. Shoutcaster's communication is very attached to rhetoric. This study discusses the rhetoric of the Shoutcaster in the UEAS Season 2 grand final Esports event, which will use Aristoteles rhetoric theory, namely Ethos, Pathos, and Logos. This research includes qualitative research using descriptive methods. The source of this research data is via YouTube Upoint esports. As a Shoutcaster, you have to master rhetoric, like the Shoutcaster who served in the UEAS Season 2 Grand Final and has implemented ethos (credibility), pathos (emotions), and logos (logic). And the components of the rhetoric are related to each other so that a Shoutcaster cannot only master one of them because the audience or audience needs all three sides of the rhetoric to be sure of the credibility of the Shoutcaster, his logical arguments can be accepted by common sense and entertain the audience.*

***Keywords: Esports, ethos, logos, pathos, rhetoric, Shoutcaster***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat karunia, serta taufik dan hidayahnya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Retorika Shoutcaster Dalam Pertandingan Esports Event The Grand Final UEAS Season 2**”. Dalam menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan dan arahan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, di kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Bapak Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Ibu Tin Hartini, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi serta sebagai dosen pembimbing penulis yang selalu memberikan bimbingan, memberi masukan kepada penulis, selalu menyemangati, dan juga sabar dalam proses penyusunan penelitian ini.
3. Seluruh dosen program studi Ilmu Komunikasi Unisma “45” Bekasi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
4. Kedua orang tua dan kedua adik penulis terimakasih atas doa serta semangat dan kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
5. *Bae* yang selalu memberi semangat dan selalu ada 24/7 untuk membantu penulis
6. Teman-teman program studi ilmu komunikasi terutama yang berada di urban terimakasih karena selalu menjadi teman yang memotivasi selama penyusunan sempro ini.
7. Penyelenggara *event* dari *Upoint* yang telah meluangkan waktu untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini
8. Kepada informan yang juga sudah meluangkan waktunya untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini
9. Kepada semua orang yang telah membantu serta mendukung, dan belum sempat penulis tuliskan.

Bekasi, 20 Januari 2023



Salsabila Puspita Ayu  
41182037180108

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu .....	7
2.1.1 “Analisis Kemampuan <i>Public Speaking</i> Dan Komunikasi Konvergensi <i>Host</i> Pada Acara <i>Talk Show</i> Mata Najwa Metro TV”.....	7
2.1.2 “Analisis Retorika Aristoteles Pada Kajian Ilmiah Media Sosial Dalam Mempersuasi Publik” .....	7
2.1.3 “Analisis Sarana Retorika Dalam <i>Stand Up Comedy</i> Raditya Dika” .....	8



2.1.4 “Strategi Retorika Verbal Dan Nonverbal Karni Ilyas Dalam Acara Indonesia <i>Lawyers Club</i> ” .....	9
2.1.5 “Studi Retorika Prabowo Subianto Analisis Video (Pidato Kebangsaan Prabowo Subianto)” .....	10
2.1.6 “Analisis Gaya Retorika Pada <i>News Anchor</i> Dalam Program Acara Indonesia <i>Morning Show</i> Di <i>Channel Youtube</i> Indonesia <i>Morning Show</i> (IMA) NET.TV” .....	11
2.2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	12
2.3 Kerangka Teori.....	14
2.3.1 Komunikasi .....	14
2.3.2 Retorika.....	15
2.3.3 Media Sosial .....	16
2.3.4 Youtube.....	17
2.3.5 Streaming .....	18
2.3.6 Esports .....	19
2.3.7 Shoutcaster.....	20
2.4 Kerangka pemikiran .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Unit Analisis.....	23
3.2.1 <i>Key Informan</i> .....	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.3.1 Data Primer .....	24
3.3.2 Data Sekunder .....	26
3.4 Teknik analisis data.....	26
3.5 Keabsahan Data.....	28

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian Dan Objek Penelitian.....	30
4.1.1 Profil PT Melon Indonesia.....	30
4.1.2. Visi dan Misi PT Melon Indonesia.....	31
4.1.3. Struktur Organisasi .....	32
4.1.4. <i>Channel Upoint</i> Esports.....	32
4.1.5 The Grand Final UEAS Season 2 .....	34
4.2 Profile <i>Shoutcaster</i> dan <i>Key Informan</i> .....	35
4.2.1 <i>Shoutcaster The Grand Finale UEAS Season 2</i> .....	35
4.2.2 Profil <i>Key Informan</i> Dan <i>Informan</i> .....	38
4.3 Analisis Retorika Aristoteles Pada <i>Shoutcaster</i> Di <i>Event Grand Final</i> UEAS <i>Season 2</i> .....	39
4.4 Pembahasan .....	55
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1. Penelitian Terdahulu .....	12
<b>Tabel 4. 1. Susunan Event The Grand Final UEAS Season 2 .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4. 2. Profil Shoutcaster Abigail .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4. 3. Profil Shoutcaster Epongsuky .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4. 4. Profil Shoutcaster Julia .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4. 5. Key Informan .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4. 6. Informan .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4. 7. Abigail Sebagai Shoutcaster Di The Grand Final UEAS S2 .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4. 8. Epongsuky Sebagai Shoutcaster Di The Grand Final UEAS S2 .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 9. Julia Sebagai Shoutcaster Di The Grand Final UEAS S2 .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 10. Kalimat Retorika pada The Grand Finale UEAS Season 2 .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	21
Gambar 3. 1. Komponen-komponen Analisis Data .....	27
Gambar 4. 1. Logo PT Melon Indonesia	31
Gambar 4. 2. Logo Upoint by PT Melon Indonesia	31
Gambar 4. 3. Struktur organisasi Divisi Games PT Melon Indonesia	32
Gambar 4. 4. Channel youtube Upoint Esports	32
Gambar 4. 5. Poster The Grand Final UEAS S2	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Key Informan .....	57
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Informan 1 .....	64
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Informan 2 .....	68
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Informan 3 .....	71
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara .....	74

## DAFTAR ISTILAH

<b><i>Booyah</i></b>	Dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai ungkapan bahagia, sebutan <i>Boyaah</i> dalam <i>Free Fire</i> dipakai sebagai istilah kemenangan di pertandingan
<b><i>Bounty</i></b>	Merupakan sebuah <i>item</i> yang dipakai didalam permainan <i>Free Fire</i> , yang memberikan <i>resources</i> tambahan
<b><i>Bermuda</i></b>	Map di game <i>Free Fire</i> yang luas 8x8
<b><i>Carry</i></b>	Sebutan pemain yang memiliki perfoma terbaik dan dapat menuntun tim nya untuk menang
<b><i>Esports</i></b>	olahraga elektronik kompetisi permainan <i>game</i>
<b><i>Free Fire</i></b>	<i>game mobile battle royale</i> dipublikasi oleh Pt Garena
<b><i>Glowall</i></b>	<i>item</i> dari game <i>Free Fire</i> , sebuah granat atau <i>utility</i> yang memunculkan dinding es sebagai pelindung dari serangan
<b><i>Hode</i></b>	Seorang pemain yang mengubah-ubah jenis kelamin
<b><i>Knockdown</i></b>	Istilah yang dipakai saat ada rekan satu tim atau musuh yang jatuh tertembak
<b><i>Kalahari</i></b>	Map di game <i>Free Fire</i> yang luas 8x8
<b><i>Match</i></b>	Sebutan lain dari kata ronde
<b><i>Purgatory</i></b>	Map di <i>Free Fire</i> yang luas 11x11
<b><i>Shoutcaster</i></b>	Seseorang yang berperan sebagai komentator di pertandingan <i>esports</i>
<b><i>War</i></b>	Kata <i>War</i> berasal dari Bahasa Inggris yang berarti perang dalam Bahasa Indonesia