

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembang pesatnya *esports* banyak profesi baru dalam bidang komunikasi salah satunya *shoutcaster* yang merupakan penyiar atau komentator di pertandingan *esports* yang akan memberi komentar seputar pertandingan yang sedang berlangsung serta memprediksi sehingga pertandingan menjadi lebih menarik untuk ditonton. Saat pertandingan *esports* berlangsung dalam sepuluh tahun terakhir orang yang berkomentar sering disebut sebagai *caster* yang merupakan penyiar atau pembawa acara (Chaloner, 2014:4). Dalam tahap produksi, *shoutcaster* mulai memimpin untuk menjadi mediator antara penonton dengan pemain. *shoutcaster* akan menjelaskan informasi apa saja yang akan terjadi didalam pertandingan *esports* dan mengomentari kelebihan ataupun kesalahan yang terjadi didalam pertandingan *esports* tersebut menurut (Prasetya, 2015). *Shoutcaster* memposisikan diri sebagai pihak netral agar pertandingan menjadi adil. *Shoutcaster* memiliki pengaruh penting di dalam pertandingan *esports*, tugas *shoutcaster* dalam sebuah pertandingan khususnya di *event* UEAS tidaklah mudah karena mempunyai tanggung jawab membuat pertandingan lebih terlihat menarik dengan berbicara untuk menjelaskan apa saja yang terjadi di dalamnya seperti mengingat nama pemain, kejadian yang berlangsung selama kompetisi dan mengomentari strategi yang dipakai oleh pemain (Abdurrahman, 2021).

Dahulu bermain *game* sering dipandang sebelah mata karena dianggap melakukan hal yang tidak berguna dan membuang-buang waktu, sehingga perhatian dari siswa dapat teralihkan waktu belajarnya, karena waktu yang dipakai dihabiskan untuk bermain *game*. Tetapi saat ini semakin banyak masyarakat yang sudah menyadari bahwa bermain *game* sesuatu yang positif, sehingga *esports* saat ini di Indonesia sudah diakui sebagai cabang olahraga prestasi yang di pertandingkan, dan saat ini *game* dianggap sebagai sesuatu yang

diminati (Bayu, 2020). *Esports* yang saat ini sudah berkembang dengan pesat dan populer menjadi banyaknya pertandingan-pertandingan *esports* yang berlangsung, diantaranya adalah rangkaian pertandingan *event* dari *Upoint Esports* salah satunya *event Upoint Esports Angels Series (UEAS) Season 2* dengan mempertandingkan *game Free Fire* yang merupakan salah satu dari lima *game* teratas memiliki jumlah *downloads* terbanyak di seluruh dunia. UEAS merupakan wadah turnamen *esports* yang di persembahkan oleh *Upoint* untuk mempertandingan tim khusus para perempuan *gamers* di Indonesia untuk bertarung satu sama lainnya didalam pertandingan. *Upoint* yang diselenggarakan oleh PT.Melon Indonesia, memberikan kesempatan perempuan untuk mengejar mimpi menjadi pemain profesional di bidang *esports*. Terdapat 41% jumlah pemain *game* perempuan di tahun 2016, sedangkan laki-laki terdapat 59%, data tersebut berdasarkan statistik dari ESA (*Entertainment Software Association*) yang didapat melalui *Essential Fact* (Maghfuri, 2018). Dapat diketahui bahwa bukan hanya laki-laki yang bermain *game*, tetapi banyak perempuan yang juga bermain *game* dan mempunyai ambisi untuk membuat tim yang beranggotakan perempuan, dan tim nya dapat mengikuti tournament besar sehingga dapat menyaingi tim dari laki-laki, agar dunia *esports* tahu jika pemain perempuan dalam bermain *game* juga serius dan memiliki keahlian sehingga tidak lagi di pandang sebelah mata (Setiawan, 2020).

Upoint Esports Angels Series season 2 berlangsung tanggal 11 April 2022 sampai tanggal 24 April 2022 Rangkaian *event* UEAS terdiri dari babak kualifikasi yang dijalankan 4 hari pada tanggal 11, 12 April 2022 dan 16, 17 April 2022, *shoutcaster* yang bertugas di babak kualifikasi adalah Bigan, Armanoslip, Epongskuy, Viscaloid, Andi, King Kodok, Julia, dan Adji Sven, pada babak *playins* berjalan 1 hari tanggal 22 April 2022, *shoutcaster* yang bertugas adalah Skyla, King Kodok, dan Viscaloid, pada puncak acara yaitu babak *grand final* berjalan 1 hari tanggal 24 April 2022, *shoutcaster* yang bertugas adalah Abigail, Epongskuy, dan Julia. Terpilih nya *shoutcaster* pada babak *grand final* UEAS Season 2 dipilih langsung oleh penyelenggara *event*

dengan tujuan sebagai salah satu acuan untuk kesuksesan pertandingan di *event* UEAS karena *Shoutcaster* yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik dapat mendukung kesuksesan sebuah pertandingan *Esports* seperti yang diterapkan oleh *Shoutcaster* yang bertugas saat pertandingan *The Grand Final* UEAS *Season 2* berlangsung. Abigail, Epongskuy dan juga Julia mempunyai komunikasi yang bagus serta artikulasi yang jelas membuat penyampaian pesan terhadap *audiens* dapat diterima membuat ketiga *Shoutcaster* yang bertugas ini mempunyai ciri khasnya dan telah memiliki pengalaman serta prestasi yang cukup banyak hingga saat ini.

Seperti Abigail yang sudah berkarir di bidang *esports* sejak lama dan menjadi *Shoutcaster* sejak tahun 2019, Abigail menjadi *Shoutcaster* dibanyak *games* dan *event* besar seperti Piala presiden 2020 dan 2021, Evos Fams cup s13, DG WIB, FF Royal combat, FFIM, FFML, ESL, Piala KONI 2020, Wild Rift IGC, PUBG Indonesia series s3, dan masih banyak lagi pengalaman dalam bidang *casternya*, tak kalah pun seorang *Shoutcaster* pria di *grand finale* UEAS s2 yaitu Epongskuy yang juga memiliki segudang pengalaman dalam dunia *caster* seperti *event* MPL ID *Season 9*, MSC 2022, MDL *Season 5*, Deltacup around nation, DG WIB new year party 2022, dan masih banyak lagi, serta satu *Shoutcaster* terakhir yaitu Julia pengalamannya di *game* freefire tidak diragukan karna seringkali Julia bertugas sebagai *Shoutcaster* di *event* besar *official* garena, sealain itu Julia juga mempunyai pengalaman *caster* diberbagai *game* yaitu ada *game* mobile legend di *event* anniversary mandiri *mobile legends*, *mobile legends* Wisc ladies, *mobile legends* Wsl, lalu ada *game* pubg mobile di *event* pnc pubg mobile 2021, liga mahasiswa pubg mobile dan masih banyak lagi. ketiga *Shoutcaster* yang bertugas di *event grand final* UEAS *Season 2* tentunya juga seringkali bertugas di *event* lain yang diselenggarakan oleh *Upoint Esports* jadi UEAS bukanlah yang pertama kali untuk Abigail, Epong, dan Julia.

Menjadi seorang *Shoutcaster* harus mempunyai keterampilan dalam berbicara dan berbahasa untuk dapat mengomentari serta menganalisis dalam pertandingan *Esports*, sehingga menjadi lebih menarik untuk ditonton.

Berbicara bagi *Shoutcaster* merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dan kata-kata sebagai penyampaian pemikiran untuk menyatakan dan mengekspresikan apa yang terjadi di dalam pertandingan yang sedang berlangsung (Ismawati, 2020). Berbicara merupakan kemampuan berkomunikasi yang sangat mendasar untuk seorang *Shoutcaster*, Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi berupa pesan, ide dan gagasan dari satu pihak ke pihak yang lain menurut KBBI 2001 (Ngalimun, 2020:20). Fungsi komunikasi bagi *Shoutcaster* mempunyai fungsi yang melibatkan pertukaran informasi yang di perlukan untuk menyelesaikan tugasnya dan fungsi hubungan yang melibatkan pertukaran informasi.

Komunikasi yang dilakukan *Shoutcaster* juga sangat melekat dengan retorika. Menurut Aritoteles, retorika atau seni berbicara adalah metode persuasi terhadap *audience* yang berbeda-beda baik kondisi maupun situasi, Melibatkan tentang emosi manusia yang sangat bervariasi, dan mengetahui cara bagaimana seorang *Shoutcaster* bisa mempengaruhi *audiensnya*, Retorika yang merupakan Teknik pemakaian bahasa sebagai seni, baik lisan maupun tulisan, didasarkan pada suatu pengetahuan yang tersusun baik. Retorika atau *Public speaking* adalah bentuk komunikasi berupa pembicaraan yang diucapkan seseorang kepada orang banyak dan yang menjadi topik pembicaraan adalah sesuatu yang menyangkut massa tidak membahas masalah perorangan kecuali masalah tersebut menyangkut orang banyak.

Tujuan retorika *shoutcaster* berusaha untuk mempengaruhi penonton yang sebagai *audiensnya* dengan penggunaan bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata-kata yang dapat mempengaruhi penonton (Sulistyarini&Zainal, 2020:9). Hal tersebut membuat Retorika dan *shoutcaster* merupakan dua hal yang saling berkaitan, Retorika yang dimaksud adalah ketika *shoutcaster* menyampaikan pesan saat pertandingan berlangsung dan kebijakannya ke penonton secara bahasa verbal maupun nonverbal hingga penonton menangkap gagasan tersebut logis menurut mereka. (Ardiansyah, 2012). Retorika *Shoutcaster* sangat penting dalam sebuah

event karena dapat mempengaruhi kualitas *event*, peserta *event*, dan juga respon penonton. Tanpa adanya retorika dari seorang *shoutcaster*, penyampaian mengenai *event* tersebut tidak bisa dipahami ataupun dimengerti oleh peserta dan juga penonton sehingga *event* tersebut tidak memiliki kualitas yang baik.

Alasan peneliti mengambil judul ini, peneliti tertarik dengan Retorika yang diterapkan oleh *Shoutcaster*, Analisis retorika *Shoutcaster* disuatu pertandingan *esports* juga menarik untuk diteliti dikarenakan perkembangan *esports* yang sedang digemari saat ini membuat *shoutcaster* semakin erat di *esports* dan untuk mengetahui perihal penerapan retorika seorang *shoutcaster* yang bertugas di pertandingan *esports event The Grand Final UEAS Season 2*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis utarakan, maka muncul rumusan masalah penelitian ini yaitu, bagaimana retorika yang dilakukan sebagai *shoutcaster* dalam pertandingan *esports* di *event UEAS Season 2* babak *grand final*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui retorika yang dilakukan sebagai *shoutcaster* dalam pertandingan *esports UEAS Season 2* babak *grand final*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat dan menambah wawasan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya *Public Speaking* dari retorika, Semoga pemaparan penulis mengenai *Shoutcaster Esports* dapat memberikan suatu gambaran informasi, terhadap penerapan retorika pada *shoutcaster* dari kredibilitas (ethos), emosi (pathos), dan logika (logos).

2. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan dalam bidang *Shoutcaster* sehingga dapat mencapai tujuan bersama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan wawasan tentang pekerjaan baru bidang ilmu komunikasi khususnya public speaking sebagai *Shoutcaster*, dan pengetahuan bagi para komunitas *game online*.
2. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan mempertajam pengetahuan tentang retorika yang diterapkan oleh *Shoutcaster*
3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bacaan untuk orang yang memiliki minat di esport terutama *Shoutcaster*.