

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

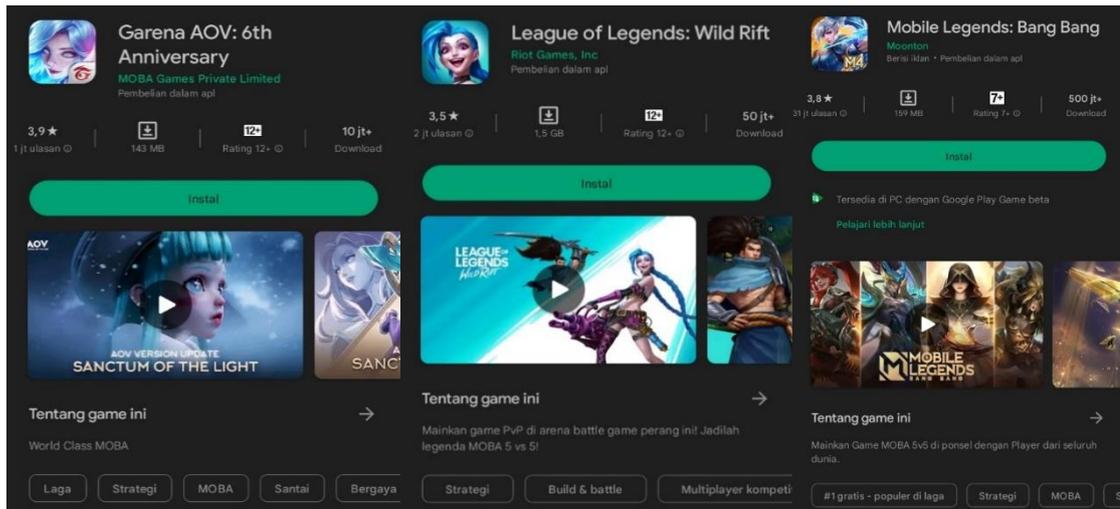
### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini kemajuan teknologi sudah menjadi perpaduan sempurna dengan bidang lainnya, salah satunya dalam bidang olahraga. Kemajuan teknologi ini banyak menemukan perpaduan serta memunculkan berbagai ide baru dalam dunia olahraga. Perkembangan teknologi yang terdapat dalam bidang olahraga adalah *Electronic Sport* atau *Esports*, olahraga berbasis teknologi ini telah ada pada beberapa negara dan telah diakui. Salah satunya adalah negara Indonesia, Indonesia telah mengakui olahraga ini sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16 tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Menurut Dex Glenniza, pada dasarnya, kata dasar '*sport*' berasal dari '*disports*' dari Bahasa Perancis Kuno. Kata tersebut memiliki arti 'untuk menghibur diri' atau 'untuk menyenangkan diri'. Ini juga yang merupakan konsep utama olahraga, yaitu untuk bermain. Berdasarkan pengertian di atas, bermain game bisa saja digolongkan menjadi olahraga (Glenniza, 2018). *Esports* merupakan olahraga berbasis elektronik dengan menggunakan *games online* sebagai ajang kompetisi atau perlombaan. *Esports* tidak seperti olahraga fisik lainnya, tetapi merupakan olahraga yang lebih banyak menggunakan otak untuk mengatur strategi, menentukan peluang, dan kerja sama tim.

Salah satu *game online* yang masuk ke dalam kategori *Esports* adalah Mobile Legends. Menurut Bahrul Ulum Mobile Legends adalah *game* yang dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki *skill* yang berbeda antara satu sama lain, karena itu memahami

karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental (Ulum, 2018). Saat ini Mobile Legends telah mencapai 500 juta unduhan lebih yang tercatat dalam Google Play Store dan telah mengungguli jauh *games* moba lainnya. Selain itu Mobile Legends juga termasuk kedalam *game* terlaris dan populer di Google Play Store saat ini dengan total unduhan terbanyak.



Gambar 1. 1 Profile *Games* Mobile Legends, League of Legends, Arena of Valor pada Google Play Store

Sumber: Google Play Store 2022

Gambar 1.1 menunjukkan perbandingan jumlah unduhan games Mobile Legends dengan *games* moba serupa lainnya yaitu League of Legends dan Arena of Valor. Ketiga *games* ini merupakan *games* moba yang saling bersaing di pasaran Google Play Store dengan ciri khas dari masing-masing *games*. Hal menarik dari Mobile Legends adalah dari ciri khas dari map pertempurannya yang selalu siang hari berbeda dengan *games* moba lainnya yang mempunyai ciri khas map pertempurannya selalu malam hari seperti *games* Arena of Valor dan League of Legends. Selain itu fitur-fitur yang ada pada games Mobile Legends banyak perbedaan dengan games League of Legends dan Arena of Valor.

Menurut Umi Khuzzaimah, Dalam dunia *Esports* ada banyak sekali *game* yang diperlombakan. Salah satu *game* yang sering dimainkan dalam *Esports* adalah Mobile Legends (MLBB). Liga utama atau turnamen Mobile Legends tertinggi yang diselenggarakan oleh Moonton selaku perusahaan yang menerbitkan *game* ini adalah MPL atau Mobile Legends *Professional League*. Karena menyandang gelar

sebagai liga utama atau turnamen Mobile Legends tertinggi tingkat nasional yang diselenggarakan Moonton untuk para penggemarnya, turnamen ini menjadi sorotan masyarakat dan dinantikan oleh banyak orang khususnya yang memang memiliki ketertarikan dalam dunia *Esports* (Khuzzaimah, 2022).

MPL pertama kali diselenggarakan di negara Indonesia (MPL ID) pada tahun 2018. MPL ID (Mobile Legends *Professional League* Indonesia) pada saat ini telah mencapai *season 10* dari *season 1*, dengan ratusan tim yang mengikuti turnamen ini tersisa 8 *slot* tim *Esports* untuk mengikuti ajang *playoff* secara langsung di arena pertandingan. Dari 8 tim yang tersisa akan bertanding mulai dari babak 8 besar sampai menuju babak final dengan sistem gugur menuju perempat final. Hadiah dari MPL Indonesia mengalami kenaikan dari *season 1* \$100.000+ US Dolar, sampai saat ini *season 10* telah mencapai \$300.000+ US Dolar atau sekitaran 4,7 Milliar Rupiah. Pada MPL ID S10 tim yang menang akan mendapatkan hadiah dan tiket mengikuti turnamen besar berikutnya yang diadakan oleh Moonton, untuk mewakili Indonesia bersaing melawan negara-negara lain.

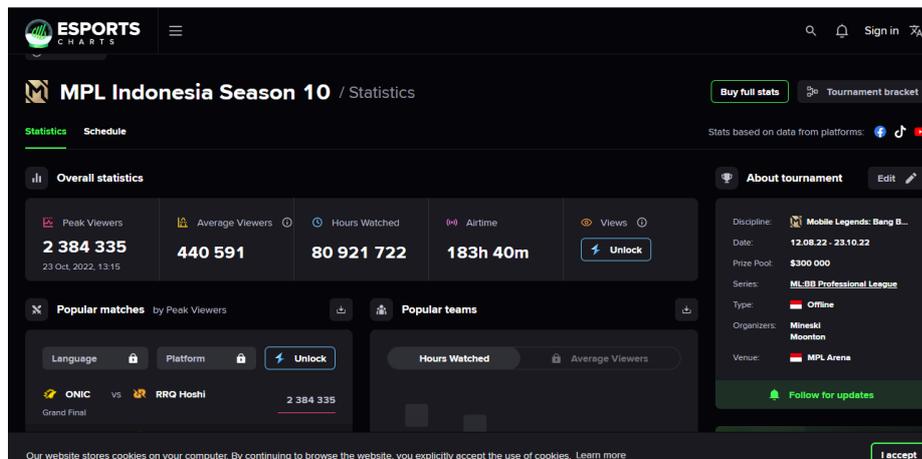
Dalam pertandingan *Esports* juga dilengkapi dengan *caster* seperti olahraga lainnya. *Caster* dalam *Esports* disebut dengan *shoutcaster*. *Shoutcaster* merupakan komentator yang mengamati jalannya pertandingan, kemudian hasil yang diamati selama pertandingan berlangsung akan disampaikan kepada penonton dalam bentuk pesan atau informasi sesuai jalannya pertandingan. Menurut Anggi, *shoutcaster* adalah mediator antara penonton dan pemain. Mereka akan memberi komentar selama pertandingan berlangsung. Dalam tahap produksi, *shoutcaster* mulai memimpin untuk menjadi mediator antara penonton dengan pemain. *Shoutcaster* akan menjelaskan informasi apa saja yang akan terjadi dalam pertandingan *Esports* dan mengomentari kelebihan ataupun kesalahan yang terjadi didalam pertandingan *Esports* tersebut (Anggi, 2015).

Ketika menyampaikan pesan atau informasi selama pertandingan berlangsung *shoutcaster* sangat penting mempunyai komunikasi yang baik, dikarenakan penonton akan membutuhkan informasi yang akurat selama berlangsungnya pertandingan. Tanpa adanya komunikasi yang baik maka akan

berdampak terhadap berjalannya acara dan informasi pada pertandingan tersebut. Oleh karena itu peran komunikasi tidak dapat lepas dalam profesi *shoutcaster*. Dalam pertandingan yang berlangsung *shoutcaster* perlu menyampaikan pesan atau informasi sesuai jalannya pertandingan dengan baik kepada penonton, agar penonton mengetahui gambaran jalannya pertandingan yang berlangsung.

Pembawaan *shoutcaster* saat membawakan pertandingan sangat menentukan sikap penonton terhadap pertandingan yang berlangsung. Menurut Nooragni Anggita, sikap merupakan suatu bentuk dari perasaan, yaitu perasaan mendukung atau memihak (*favourable*) maupun perasaan tidak mendukung (*unfavourable*) pada suatu objek. Sikap juga dapat diartikan sebagai keadaan diri dalam manusia yang menggerakkan untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan (Anggita, 2022). Berdasarkan pembawaan *shoutcaster* juga psikis atau emosional dari penonton itu sendiri dapat berubah saat mendengarkan penggambaran dari sebuah pertandingan yang berlangsung, apalagi jika terdapat momen-momen menarik dalam pertandingan tersebut.

Dalam Mobile Legends *Professional League* Indonesia *Season 10* penonton dapat mendukung tim andalannya secara langsung pada *venue* yang akan menjadi tempat berlangsungnya pertandingan. Adapun siaran langsung pertandingan yang akan disiarkan melalui beberapa platform untuk penonton yang tidak mempunyai kesempatan mendukung langsung tim andalannya di *venue*. Platform siaran langsung yang menyiarkannya adalah Youtube, Facebook, TikTok, dan beberapa *platform streaming* lainnya dengan nama Mobile Legends *Professional League*.



Gambar 1. 2 Data Penonton MPL Indonesia *Season 10*

Sumber: escharts.com 2022

Gambar 1.2 merupakan perhitungan jumlah penonton *Mobile Legends Professional League Indonesia Season 10* berdasarkan data Esports Charts dari data tersebut menunjukkan penonton MPL Indonesia *Season 10* mencapai 2,3 juta lebih dengan puncak 2.384.335 penonton. Data yang terkumpul merupakan data penonton yang menonton melalui platform siaran langsung MPL Indonesia *Season 10*, dan terdapat 21,021 penonton yang menonton langsung pada arena turnamen berdasarkan data MPL Indonesia melalui sosial media Instagram @mpl.id.official. Terdapat kurang lebih 2.405.356 penonton jika penonton pada arena turnamen dan penonton di platform siaran langsung dijumlahkan. Selain itu berdasarkan data Esports Charts MPL Indonesia *Season 10* mencapai 440 ribu rata-rata penonton, 183 jam tayang, dan 80,9 juta jam di tonton.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat diketahui bahwa *shoutcaster* mempunyai peran penting dalam pertandingan yang berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk mengetahui perubahan sikap penonton dari komunikasi yang dibawakan *shoutcaster* mengenai pertandingan yang berlangsung. Hal ini diperlukan sebagai indikasi bahwa komunikasi *shoutcaster* yang disampaikan kepada penonton berpengaruh terhadap sikap penonton dan telah mencukupi informasi yang dibutuhkan penonton mengenai pertandingan yang berlangsung. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh

pada komunikasi yang dibawakan *shoutcaster* terhadap sikap penonton, serta sejauh mana pengaruh tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat maka penulis memberikan rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh dari komunikasi *shoutcaster* terhadap sikap penonton Mobile Legends *Professional League* Indonesia *Season 10*?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari komunikasi yang disampaikan *shoutcaster* terhadap sikap penonton Mobile Legends *Professional League* Indonesia *Season 10*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian antara lain:

### **1. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini berharap dapat berguna untuk *shoutcaster* ataupun pihak dari Mobile Legends *Professional League*, dan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan masukan ataupun pertimbangan untuk berkembangnya *shoutcaster* MPL. Serta untuk memotivasi profesi *shoutcaster* lainnya.

Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk memberikan wawasan tentang profesi *shoutcaster*, dan sumbangan pengetahuan bagi para penggemar *games online*.

### **2. Manfaat Akademis**

Hasil penelitian ini merupakan penerapan atas teori-teori komunikasi satu arah yang telah didapat selama perkuliahan dan diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi keilmuan komunikasi.

Selain itu peneliti juga berharap penelitian ini dapat menggambarkan proses pekerjaan terbaru dalam bidang komunikasi yaitu *shoutcaster*.

### 3. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan komunikasi *shoutcaster*, dan dapat menjadi motivasi bagi pelaku peneliti yang ingin melakukan penelitian berupa *shoutcaster* ataupun *Esports*.