

Analisis Resepsi Komunitas Esports Mengenai Caster pada Konten Piala Menpora Esports 2020

Abdurrahman¹⁾, Nani Kurniasari²⁾

Ilmu Komunikasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav, Jakarta 13210

¹⁾ Email: abdurrahmanalmaklani@gmail.com

²⁾ Email: nani.kurniasari@kalbis.ac.id

Abstract: *Electronic technology development in Indonesia can be utilized for various aspects, one of the aspects is the existence of esports. Messages or informations that delivered by the caster in the esports match has various responses or reactions from the audiences. This research aims to determine Squad Hawk Eyes' reception in interpreting the information given by the caster in Piala Menpora Esports 2020 at the grand final qualification. This research uses Stuart Hall's encoding-decoding theory and constructivism paradigm with a qualitative approach. The data collection technique uses in-depth interviews. In analyzing the data, the researcher uses the audience reception analysis with Stuart Hall's three categories: Dominant Hegemony, Negotiation, and Opposition. The results showed that informants who are in the position of Dominant Hegemony can receive messages from caster Pak Pulung and Kornet on the Menpora Esports Cup, related to the importance of the function of caster in esports matches, responses regarding esports matches must be equipped with caster and gimmick performed by caster Kornet and Pak Pulung. And informants who are in a negotiating position regarding caster esports are better for men.*

Keywords: *caster, electronic sports, reception analysis, Stuart Hall encoding-decoding*

Abstrak: *Perkembangan teknologi elektronik di Indonesia dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam aspek, salah satunya dengan adanya esports. Penyampaian pesan atau informasi dalam pertandingan esports yang dibawakan oleh caster memiliki berbagai respons dari audiens. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi squad Hawk Eye's dalam memaknai informasi yang diberikan oleh caster pada pertandingan Piala Menpora Esports 2020 kualifikasi grand final. Penelitian ini menggunakan teori encoding-decoding Stuart Hall dan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan analisis resepsi khalayak dengan tiga kategori Stuart Hall: Hegemoni Dominan, Negosiasi, dan Oposisi. Hasil penelitian menunjukkan informan berada di posisi Hegemoni Dominan dapat menerima pesan dari caster Pak Pulung dan Kornet pada tayangan Piala Menpora Esports, terkait pentingnya fungsi caster dalam pertandingan esports, tanggapan mengenai pertandingan esports harus dilengkapi dengan caster dan gimmick yang dilakukan caster Kornet dan Pak Pulung. Serta informan yang berada pada posisi negosiasi terkait caster esports lebih baik laki-laki.*

Kata kunci: *analisis resepsi, encoding-decoding Stuart Hall, komentator pertandingan, olahraga elektronik*

I. PENDAHULUAN

Salah satu perkembangan teknologi yang terdapat dalam industri olahraga adalah *Electronic Sport* atau *esports* ini khususnya di Indonesia sudah diakui 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.

Jika pertandingan *esports* yang diselenggarakan tidak dilengkapi dengan

caster, kemungkinan para penonton di arena pertandingan dan di rumah akan kesulitan untuk dapat mengetahui secara lengkap jalannya pertandingan. Mulai dari siapa pemain yang tampil di layar, pelanggaran yang dilakukan pemain, poin yang didapatkan serta hal-hal kecil lainnya yang harus disampaikan oleh *caster* kepada penonton. Tugas *caster* dalam sebuah pertandingan tidaklah mudah, *caster* harus berbicara untuk menjelaskan apa saja yang terjadi sepanjang pertandingan, mengingat nama pemain, kejadian yang berlangsung selama kompetisi dan mengomentari strategi yang digunakan oleh pemain. Pertandingan yang dipandu oleh *caster* sering kali menciptakan istilah-istilah baru yang terlontar dari lisan seorang *caster*. Istilah yang terucap akan membekas di ingatan *audiens* dalam kurun waktu tertentu, hal tersebut dapat dijadikan ciri khas kuat yang dimiliki oleh seorang *caster*.

Caster di *Grand Final* Piala Menpora *Esports* 2020 bertugas untuk memberikan informasi kepada penonton sekaligus memeriahkan acara pada saat pertandingan berlangsung. Pembawaan *caster* pada saat membawa jalannya pertandingan sangat menentukan *mood* dan antusiasme penonton terhadap pertandingan yang berlangsung. Pada Piala Menpora *Esports* 2020 *caster* yang bertugas untuk membawakan acara dalam pertandingan tersebut adalah *caster* Kornet dan Pak Pulung. Dalam menjalankan tugasnya sebagai *caster*, *caster* Kornet dan Pak Pulung harus bisa menyampaikan informasi dan menyemarakkan suasana pada saat pertandingan berlangsung.

Dalam memaknai media baru YouTube diperlukan *audiens* media baru, dalam hal ini peneliti memilih Komunitas *clan* Mobile Legends Hawk Eye sebagai khalayak dalam resepsi terhadap *Caster* Kornet dan Pak Pulung dalam laman YouTube IESPL, mengingat YouTube dan *esports* sangat dekat dengan kehidupan dan budaya kaum muda yang berkembang saat ini, serta *personal branding* seseorang yang dipertanyakan kembali, terutama ketika jauh sebelumnya seseorang tersebut dalam hal ini *Caster* Kornet dan Pak Pulung sudah dikenal oleh banyak orang. Penelitian ini penting untuk dilakukan, karena penelitian pada studi resepsi terdahulu didominasi oleh obyek media massa ataupun media elektronik dan laju perkembangan *esports* yang sedang digemari saat ini menarik untuk diteliti.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana resepsi komunitas *squad* Mobile Legends Hawk Eye's Terhadap Tayangan *Caster* Kornet dan Pak Pulung Dalam Konten YouTube IESPL "Analisis Resepsi Komunitas *Esports* Mengenai *Caster* Pada Konten Piala Menpora *Esports* 2020".

Peneliti memilih lima anggota karang *squad* Hawk Eye's sebagai informan dalam penelitian ini, karena secara umum kegiatan informan sebagai pemain aktif *game* Mobile Legends dekat dengan khalayak sasaran perkembangan *esports*. Peneliti ingin mengkaji bagaimana masing-masing analisis resepsi

anggota *squad* Hawk Eye's mengenai informasi yang disampaikan *caster* dalam pertandingan *grand final* Piala Menpora *Esports* 2020.

Ketika khalayak ingin menginterpretasikan sebuah makna yang berupa teks atau pesan ada dalam sebuah program yang terdapat sebuah proses penerimaan pesan yang disebut dengan *encoding* dan *decoding*. Proses *encoding* diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh indra pihak penerima (Morissan, 2013:18). Menurut Hall dalam Morissan khalayak melakukan dekoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu 1. Posisi hegemoni dominan; 2. Posisi negosiasi; 3. Posisi oposisi. Posisi hegemoni dominan merupakan situasi di mana media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode budaya dominan yang ada dalam masyarakat. Posisi negosiasi merupakan posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun mereka menolak penerapannya yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat. Posisi oposisi merupakan posisi dimana khalayak menolak makna pesan yang dimaksudkan media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka terhadap topik yang disampaikan oleh media (Morissan, 2013: 550).

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme dalam penelitian ini berguna untuk membantu peneliti dalam mengetahui bagaimana tanggapan komunitas *clan* Mobile Legends Hawks Eye terhadap *caster* Kornet dan Pak Pulung dalam konten YouTube IESPL "Grand Final – Piala Menpora Esports 2020 AXIS – Day 2 (Binus University vs Universitas Udayana)". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena relevan dan memenuhi karakteristik penelitian kualitatif, terutama dalam hal pengungkapan data secara mendalam melalui wawancara, observasi dan kajian pustaka terhadap informasi yang didapatkan dari informan mengenai peran *caster* Kornet dan Pak Pulung dalam Piala Menpora Esports 2020 dari pemaknaan Komunitas *clan* Mobile Legends Hawk Eye terhadap informasi yang disampaikan *caster* Pak Pulung dan Kornet tayangan YouTube IESPL_ID "Grand Final - Piala Menpora Esports 2020 AXIS - Day 2 (Binus University vs Universitas Udayana)". Penelitian dilakukan dengan cara mengamati, mencatat, bertanya, dan menggali informasi dari sumber yang ingin diteliti.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan sifat atau karakteristik dari suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah yang sebenarnya terjadi dan peneliti akan

berusaha menggambarkan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus (Noor, 2011: 111).

Peneliti melakukan pelaksanaan wawancara mendalam yang dilaksanakan di dua lokasi daerah Kalibata Selatan, yaitu berlokasi di dua rumah informan. Lokasi penelitian pertama berada di jalan Kalibata Selatan No:22, Kalibata, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan 12740 dan lokasi penelitian yang kedua berada di jalan Mampang Prapatan XV No:35, Duren Tiga, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan 12760 peneliti melakukan wawancara dengan para informan dilaksanakan di rumah anggota *squad* Hawk Eye's, sebelumnya peneliti sudah memberikan link pertandingan *Grand Final* Piala Menpora Esports 2020, dan para informan telah menonton

Peneliti melakukan proses wawancara mendalam dengan cara mendatangi dua rumah anggota untuk pelaksanaan wawancara mendalam pada tanggal 11-14 November 2020.

Berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti teliti, maka subjek riset atau penelitian terkait dengan *squad* Hawk Eye's, peneliti memilih lima anggota atau informan untuk dijadikan sampel penelitian yang aktif bermain Mobile Legends sebagai *game* yang dipertandingkan di Piala Menpora Esports 2020. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* (Sampel Purposif).

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data primer yang peneliti gunakan adalah wawancara mendalam.

Menurut Ida wawancara mendalam dilakukan untuk dapat mencari tahu dan melakukan investigasi yang lebih mendalam kepada informan tentang topik atau isu tertentu dari konten media. Ida menambahkan, wawancara mendalam dibutuhkan untuk menggali lebih dalam informasi yang ada dari informan, baik tentang dirinya, keluarganya, orang lain, lingkungan sekitar, bahkan lingkungan yang lebih luas lagi dalam situasi individual yang lebih dekat dan intens (Ida, 2017: 163).

Selain itu, peneliti juga akan melakukan pengumpulan data sekunder dengan studi pustaka dan internet. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan buku-buku terkait *esports* dan media baru, menggunakan internet untuk menggali profil kreator konten yang terkait, hingga dokumentasi ketika melakukan wawancara. Hal ini dilakukan untuk melengkapi informasi terkait penelitian yang dilakukan.

Analisis resepsi khalayak digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerimaan, sikap dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh penonton. Asumsi dasar dari analisis resepsi khalayak yang mempunyai otonomi untuk memproduksi dan mereproduksi mana yang ada dalam tayangan film atau drama seri yang ditontonnya (Ida, 2014:161).

Menurut Stuart Hall, khalayak melakukan *decoding* terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan oposisi, yaitu:

- 1) Posisi Hegemoni Dominan

Yaitu situasi dimana khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media. Ini adalah situasi dimana media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode budaya dominan dalam masyarakat. Dengan kata lain, baik media dan khalayak sama-sama menggunakan budaya dominan yang berlaku. Media harus memastikan bahwa pesan yang diproduksinya harus sesuai dengan budaya dominan yang ada dalam masyarakat. Jika misalnya khalayak menginterpretasikan pesan iklan di media melalui cara-cara yang dikehendaki media maka media, pesan, dan khalayak sama-sama menggunakan ideologi dominan.

2) Posisi Negosiasi

Yaitu posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu (sebagaimana dikemukakan Stuart Hall : *the audience assimilates the leading ideology in general but opposes its application in specific case*) dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat *general*, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam praktik dilapangan yang disesuaikan dengan aturan yang ada pada budaya setempat.

3) Posisi Oposisi

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan *decoding* terhadap pesan media adalah melalui oposisi yang terjadi ketika audiens khalayak yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif lainnya. Audiens menolak makna pesan yang dimaksud atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media (Morissan, 2013: 550-551).

Adapun kriteria Informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Telah menonton tayangan Piala Menpora Esports
- 2) Bermain *game* Mobile Legends
- 3) Memiliki Ketertarikan dengan *Esports*
- 4) Anggota *clan* Mobile Legends Hawk Eye

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi data sumber. Triangulasi data sumber digunakan untuk memberikan kebenaran informasi terkait penelitian yang dilakukan melalui seseorang yang ahli, sehingga data penelitian bisa menghasilkan kesimpulan yang kuat. Triangulasi dilakukan peneliti kepada *caster* yang merangkap sebagai *analyst* beliau dikenal dengan nama Ryan "KB" Batustita. Menurut peneliti dengan latar belakang yang dimilikinya, narasumber ini memiliki kredibilitas untuk mengkonfirmasi data dari penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Posisi hegemoni dominan yang pertama terdapat pada pandangan mengenai penyampaian informasi oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung di *Grand Final* Piala Menpora *Esports* 2020, dari kelima informan terdapat tiga orang informan berada dalam posisi hegemoni dominan. Informan pertama berpendapat *caster* Kornet dan Pak Pulung menyampaikan informasi sangat baik terutama pada saat turnamen berlangsung dan informasi yang diberikan dapat diterima sehingga dapat dijadikan pembelajaran oleh penonton. Informan kedua berpendapat *caster* Kornet dan Pak Pulung membawakan informasi dengan jelas, tidak membosankan dan dapat dijadikan pembelajaran untuk penonton yang memainkan *game* tersebut. Informan ketiga berpendapat *caster* Kornet dan Pak Pulung menyampaikan informasi yang dapat diterima dengan baik, cara penyampaiannya sesuai dengan *millenials*, pembawaan yang berjiwa anak muda dan seru.

Posisi hegemoni dominan yang ketiga terdapat pada pandangan mengenai pentingnya fungsi *caster* dalam sebuah pertandingan *esports*, dari kelima informan semua informan berada pada posisi hegemoni dominan. Informan pertama berpendapat *caster* dalam sebuah pertandingan *esports* sangat penting untuk membangun emosi pemain dan memeriahkan suasana, karena tanpa *caster* sangat membosankan. Informan kedua berpendapat peran *caster* dalam sebuah pertandingan *esports* penting karena

dapat meramaikan suasana, memberikan informasi terkait permainan yang berlangsung dan membuat penonton tidak bosan selama pertandingan. Informan ketiga berpendapat peran *caster* dalam pertandingan *esports* penting karena dapat memberikan informasi pertandingan yang terjadi dan meramaikan pertandingan. Informan keempat berpendapat peran *caster* dalam pertandingan *esports* penting karena fungsi *caster* dapat mengomentari pertandingan, membangun suasana, memperbaiki cara bermain penonton dengan menyampaikan informasi, mencairkan suasana dan memberikan informasi tentang jalannya pertandingan. Informan kelima berpendapat *caster* dalam sebuah pertandingan *esports* penting karena dapat memeriahkan suasana melihat tidak seluruh permainan seru untuk dinikmati dan *caster* penting untuk menentukan alur suasana pertandingan.

Posisi hegemoni dominan yang ketiga terdapat pada pandangan mengenai tanggapan informan mengenai pertandingan *esports* harus dilengkapi dengan *caster*, dari kelima informan semua informan berada pada posisi hegemoni dominan. Informan pertama setuju bahwa pertandingan *esports* harus dilengkapi dengan *caster*, karena *caster* dapat membangun emosi dan meningkatkan rasa penasaran penonton. Informan kedua setuju bahwa pertandingan *esports* harus dilengkapi dengan *caster* karena dapat membuat pertandingan semakin seru, menyemarakkan emosi penonton dan membuat penonton antusias. Informan keempat setuju bahwa pertandingan *esports* harus dilengkapi dengan *caster*,

karena *caster* dapat membuat pertandingan menjadi seru, suasana di arena menjadi cair, dan dapat memberikan informasi.

Posisi hegemoni dominan yang keempat terdapat pada pandangan mengenai mengenai *gimmick* yang dilakukan oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung pada tayangan Piala Menpora *Esports* 2020, dari kelima informan terdapat empat orang informan berada pada posisi hegemoni dominan. Informan pertama berpendapat *caster* Kornet dan Pak Pulung menyampaikan *gimmick* pada tayangan Piala Menpora *Esports* 2020 melalui perbedaan pendapat antara masing-masing *caster*. Informan ketiga merasakan *gimmick* yang dilakukan oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung dalam konten Piala Menpora *Esports* 2020. Informan keempat berpendapat terdapat *gimmick* yang dilakukan oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung dalam konten Piala Menpora *Esports* 2020, penonton yang tidak menyadari *gimmick* yang dibawa *caster* mungkin terlalu fokus memperhatikan pertandingan. Informan kelima berpendapat terdapat *gimmick* berupa komedi yang berlebihan pada konten Piala Menpora *Esports* 2020 yang mengganggu informasi yang harusnya bisa didapatkan oleh penonton.

Dalam posisi oposisi, pemaknaan para informan terhadap pembahasan *caster esports* lebih baik laki-laki. Dari lima orang informan, terhadap tiga orang yang berada dalam posisi Oposisi. Informan pertama berpendapat lebih menyukai *caster esports* dengan gender perempuan, karena ia memiliki rasa ketertarikan pada

caster yang berlawanan jenis. Informan keempat lebih menyukai *caster esports* dengan gender perempuan, karena ketertarikannya dan dapat memperhatikan secara lebih detail informasi yang disampaikan oleh *caster esports* bergender perempuan.

Informan kelimapun tidak menyetujui bahwa *caster esports* lebih baik bergender laki-laki, karena menurut informan kelima *caster esports* dengan gender perempuan lebih baik dalam menyampaikan informasi sedangkan *caster esports* bergender laki-laki lebih banyak bercanda.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini berjudul “Analisis Resepsi Komunitas *Esports* Mengenai *Caster* Pada Konten Piala Menpora *Esports* 2020”. Penelitian ini membahas bagaimana pemaknaan *squad* Mobile Legends Hawk Eye’s mengenai *caster*, IESPL dan Piala Menpora *Esports*. Penelitian ini menggunakan teori *encoding-decoding* Stuart Hall. Setiap pemaknaan, pemahaman, latar belakang dan pengalaman oleh informan membuat hasil yang didapatkan berbeda-beda. Hal itu didasari oleh pengalaman, tingkat pendidikan dan pengetahuan setiap informan.

Pemaknaan para informan pada penelitian ini yang terbagi dalam posisi hegemoni dominan yaitu pandangan mengenai penyampaian informasi oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung di *GrandFinal* Piala Menpora *Esports* 2020, pandangan mengenai pentingnya

fungsi *caster* dalam sebuah pertandingan *esports*, pandangan mengenai tanggapan informan mengenai pertandingan *esports* harus dilengkapi dengan *caster* dan pandangan mengenai *Gimmick* yang dilakukan oleh *caster* Kornet dan Pak Pulung pada tayangan *grand final* Piala Menpora *Esports* 2020. Dan pemaknaan para informan pada penelitian ini yang terbagi dalam posisi oposisi yaitu pandangan *caster esports* lebih baik laki-laki.

Ida, R. (2014). Studi media dan kajian budaya. Jakarta: Kencana.

Morissan. (2013). Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana.

Noor, Juliansyah. (2011). Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana.

DAFTAR RUJUKAN