



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini, internet sudah mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Mulai dari cara berkomunikasi antar individu, cara seseorang berbelanja, menjaga keamanan, dan tentunya menjadi sebuah elemen hiburan di kala tertentu. Kegunaan terbesar dari teknologi internet sekarang ini terletak di kemampuannya untuk meningkatkan jarak komunikasi antar individu, kelompok, komunitas, bahkan antar negara, terpisah dengan jarak sekalipun, teknologi internet memungkinkan kita untuk saling melakukan proses komunikasi yang efektif. Dengan fungsi-fungsinya yang seperti itu, internet telah merubah bagaimana masyarakat berinteraksi, apabila dulunya berbicara dengan seseorang berarti saling bertemu muka dan berbicara, dengan internet, hal itu bisa dilakukan dengan menggunakan program-program *instant messaging* seperti Facebook, LINE, Whatsapp, dan lain-lain.

Kebanyakan orang pun sepakat bahwa motivasi menggunakan internet adalah untuk bersosialisasi dengan orang lain (Urista, 2008:219). Di skala

yang lebih luas, internet menjadi media bagi orang-orang untuk mencari informasi dan menyebarkan informasi.

Jumlah pengguna internet terus bertambah setiap tahunnya, baik di dunia internasional ataupun di Indonesia. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerja sama dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) FISIP Universitas Indonesia, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 88.1 Juta Jiwa (Maulana, 2015). Berdasarkan kepulauan, pulau Jawa menempati posisi pertama dalam total jumlah pengguna internet, disusul dengan Pulau Sumatera, Pulau Sulawesi, Bali, dan Pulau Kalimantan.

Pesatnya pertumbuhan teknologi internet telah menciptakan sebuah terminologi baru sekaligus sebuah fenomena yang dikenal sebagai “*Digital Native*”, terminologi ini pertama kali digunakan oleh Marc Prensky pada tahun 2001. *Digital Native* memiliki artian sebagai anak-anak yang terlahir ke dalam lingkungan dimana budaya analog tidak ada atau tersisa sedikit saja (Joy, 2012). Anak-anak yang terlahir di generasi ini umumnya sudah terbiasa dengan alat-alat elektronik dan internet, sebuah fenomena yang kita lebih kenal dengan sebutan “Melek Teknologi/Internet”.

Internet adalah sebuah komponen yang krusial karena kemampuannya dalam menyebarkan informasi. Informasi yang sudah masuk ke dalam internet biasanya bersifat permanen, sekali tersebar maka tidak bisa ditarik lagi. Pengguna dipersilakan untuk melakukan interaksi di dunia maya dengan

berbagai macam cara, cara yang populer sekarang ini adalah forum-forum sosial dimana pengguna bisa saling berhubungan dengan pengguna lainnya dalam berbagi informasi mengenai berbagai macam hal yang terjadi di sekitar mereka, contoh yang populer untuk kategori ini meliputi Kaskus dan Indowebster. Selain itu, pengguna juga dimampukan untuk saling mengobrol secara langsung baik secara teks ataupun suara dengan adanya SNS (Social Networking Sites). Berdasarkan Johnson & Yang (2009: 3), SNS adalah:

- a. Membuat sebuah *Profile* bersifat publik atau semi-publik dalam sebuah sistem tertentu.
- b. Menentukan siapa saja yang ingin ia ajak untuk saling berbagi informasi atau *sharing* dalam jaringan koneksinya.
- c. Melihat dan menelusuri kumpulan daftar koneksinya beserta hal-hal yang dibuat oleh pengguna lain dalam sistem tersebut.

SNS atau sering juga disebut sebagai Media Sosial adalah sebuah layanan berbasis web yang menggunakan prinsip *Web 2.0*. *Web 2.0* adalah sebuah sistem terbaru yang memungkinkan pengguna untuk berkontribusi dalam menciptakan konten buatan sendiri (Johnson & Yang, 2009:6). Contoh-contoh media sosial yang populer adalah Facebook, Twitter, Youtube, dan tentunya website yang akan dibahas nanti, yaitu, Twitch.

Di generasi yang sudah “Melek Internet” terdapat banyak kalangan. Salah satunya adalah kalangan gamer, atau pemain game. Game itu bisa bersifat *online*, yaitu, membutuhkan internet untuk bermain, atau *offline*, yaitu tidak membutuhkan internet. Di jaman sekarang ini, *gaming* atau bermain game sudah bisa menjadi sumber pekerjaan yang menghasilkan penghasilan tetap. Seperti dilansir di Gizmodo.com pada tanggal 19 Maret 2014, beberapa negara maju seperti Amerika Serikat dan Korea Selatan bahkan sudah mempunyai kurikulum khusus di universitas tertentu yang ditujukan untuk orang-orang yang memiliki minat untuk berkarir di dunia gaming. Seperti layaknya olahraga, bermain game juga memerlukan keahlian yang berbeda-beda, apalagi karena banyaknya *genre* game seperti RPG, RTS, MMORPG, FPS, Platformer, dan lain-lain.

Di mata sebagian orang, berkarir di dunia gaming atau *e-sports* mungkin tidak terlihat seperti karir yang mumpuni. *E-Sports*, dimana E berasal dari kata *electronic*, dan *sports* yang berarti olahraga, apabila digabungkan, *e-sports* memiliki artian sebagai sebuah seni olahraga yang melibatkan kelompok-kelompok unik yang terorganisir untuk saling beradu dalam sebuah kompetisi game. *E-sports* sama seperti pertandingan olahraga pada umumnya, yang berbeda adalah para partisipan tidak bertanding secara fisik melainkan lebih mengacu kepada pengaturan strategi dan eksekusi untuk mengalahkan lawan yang didepan mata (Afgan, 2014). Seperti namanya, *e-sports* dipertandingan secara online (*via* internet) atau LAN (*Local Area*

Network) yang menggunakan jaringan khusus di area yang sama. Keunikan lainnya dari *e-sports* adalah karena bersifat online, maka para partisipan tidak harus saling bertatap muka satu dengan lainnya. Tentunya, *e-sports* dimainkan dengan menggunakan media computer.

Di Indonesia sendiri *e-sports* sudah mulai berkembang, pemerintah Indonesia telah mendirikan sebuah organisasi khusus yang membawahi segala urusan yang berhubungan dengan *e-sports*. Organisasi itu dikenal dengan nama Indonesia *e-sports* Association (IeSPA), organisasi yang berada di bawah naungan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) ini sudah diakui secara legal oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (KemenPoRa). Menurut IeSPA, pentingnya sebuah asosiasi yang mewadahi komunitas dan *stakeholders* lainnya menjadi sangat penting saat ini. Di beberapa negara yang industri *e-sports*nya sudah maju seperti Swedia, Taiwan, China, Korea, Singapore, asosiasi *e-sports* di negara tersebut didukung sepenuhnya oleh pemerintah negara melalui berbagai kementerian. Melihat fakta ini, IeSPA didirikan sebagai wadah komunitas gamer-gamer di Indonesia yang tertarik untuk mengembangkan dan ingin mencapai prestasi tertinggi di dunia *e-sports*. Selain didukung oleh FORMI, saat ini IeSPA juga telah terdaftar sebagai anggota dari International E-Sports Federation. Hal ini membuat IeSPA terkualifikasi untuk berpartisipasi dalam cabang-cabang *e-sports* yang dipertandingkan secara internasional (IeSPA, 2015). Dikutip langsung dari iespa.or.id, Visi dari IeSPA adalah mewujudkan Indonesia

sebagai negara yang berprestasi dan disegani di dunia *e-sports*. Sedangkan misi dari IeSPA adalah,

- a. Mendorong terciptanya semangat berkompetisi yang sehat bagi warga negara Indonesia melalui bidang *e-sports*.
- b. Menciptakan hubungan yang kuat dan saling menguntungkan antara pemangku kepentingan di bidang *e-sports*.
- c. Mendorong bertumbuhnya komunitas dan industri *e-sports* di Indonesia.
- d. Aktif berpartisipasi dalam pengembangan *e-sports* di dunia internasional.

Memang, hanya sebagian kecil individu yang bisa memamerkan kemampuannya di bidang ini, belum lagi seandainya individu tersebut memiliki keahlian yang signifikan, belum tentu ia bisa mendapatkan tim yang bisa cocok dengannya. Ya, kebanyakan game-game yang dipertandingkan dalam *e-sports* adalah game-game yang membutuhkan tim. Oleh karena itu untuk bisa berhasil di bidang ini, seseorang tidak hanya harus memiliki kemampuan khusus melainkan ia harus mempunyai sebuah tim yang cocok dengan dirinya.

Penghasilan yang didapatkan apabila seseorang sukses di bidang ini tidak main-main. Seperti terlihat di film dokumentasi buatan Valve yang berjudul “Free to Play”, Danil ‘Dendi’ Ishutin adalah seorang pemain DoTA

(Defense of The Ancients) yang merupakan anggota dari Na'Vi (Natus Vincere), sebuah tim yang berkebangsaan CIS (*Commonwealth of Independent States*), yang merupakan pemenang dari turnamen bernama The Internationals yang diselenggarakan oleh Valve. Na'Vi mampu mengalahkan tim *Ehome* yang berasal dari China dalam pertandingan final. Na'Vi yang meraih kemenangan mendapatkan hadiah uang sebesar \$1.000.000, (steelseries.com, 27 Januari 2012).

Untuk memiliki karir dan mendapatkan uang, seorang gamer juga membutuhkan publikasi dan sponsor. Untuk memfasilitasi kebutuhan inilah, ditambah dengan maraknya kompetisi-kompetisi di dunia game online, maka diluncurkan sebuah situs media sosial berbasis video yang dinamakan Twitch.

Pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat pada tahun 2011. Twitch adalah situs media sosial berbasis video yang terfokus pada *Live Streaming* yang dilakukan oleh pihak penyiar (*streamer*) kepada penonton (*audience*). Konten yang disajikan oleh Twitch memiliki skala yang berbeda-beda. Di skala yang kecil, seseorang yang sedang memainkan sebuah game untuk sekedar diperlihatkan kepada teman-temannya. Di skala yang besar, bisa jadi sebuah turnamen gaming besar-besaran seperti The Internationals dalam DoTA, atau MLG (Major League Gaming), dan bahkan ada juga ESL (Electronic Sports League). (Said, 2014).

Twitch sedikit banyak memiliki kemiripan dengan Youtube dalam cara penyajian kontennya. Perbedaannya adalah ketika Youtube memungkinkan

seseorang untuk mengambil sebuah video untuk di-upload ke internet sementara Twitch memperlihatkannya kepada penonton secara *live* apa yang sedang berada di layar dari si penyiar. Youtube memberikan fasilitas bagi para penonton untuk memberi komentar sementara Twitch memberikan *Chatbox* dimana orang-orang bisa secara langsung mengobrol dengan orang lain. Singkat kata, Twitch memberikan sensasi seperti kita sedang berada di tempat secara langsung bersama-sama dengan penonton lainnya.

Popularitas Twitch naik drastis pada pertengahan tahun 2013, Twitch mampu menarik 43 juta penonton setiap bulannya, dan pada Februari 2014 Twitch termasuk dalam empat besar sumber *Internet Traffic* di Amerika Serikat. Karena besarnya popularitas, Amazon membeli situs Twitch seharga \$970 Juta. (Welch, 2014)

Fitur *Live Streaming* inilah yang menjadi poin utama dari Twitch. Pengguna dimampukan untuk memperlihatkan apa yang sedang berada di layar komputernya kepada dunia. Twitch digunakan seluruhnya untuk memproyeksikan aktivitas gaming seseorang, meskipun tidak tertulis secara konkrit tapi konten lain selain yang berhubungan dengan gaming tidak diperbolehkan. (Marks, 2015)

Seperti pertandingan-pertandingan olah raga pada umumnya, ambil contoh, *Champions League*, para penggemar sepak bola pasti berkumpul dengan komunitasnya untuk menonton bersama dan berdiskusi tentang pertandingan itu, kerap kali pertandingan yang disiarkan juga bersifat *live*.

Sama dengan Twitch, situs ini memperlihatkan pertandingan-pertandingan di dunia *E-Sports* secara *live* ataupun sekedar memperlihatkan seseorang yang berniat untuk memecahkan rekor game tertentu dan ingin meperlihatkannya kepada dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi mengenai peran *new media* dalam komunitas virtual.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat dalam mengetahui bagaimana penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar e-sports.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, mempopulerkan, sekaligus meningkatkan pandangan masyarakat mengenai *e-sports* di Indonesia.

UMMN