

## Strategi Komunikasi *Caster* dalam Era Digital di Dunia *Esports*

William Alexander Tuwendi<sup>1</sup>, Wulan Purnama Sari<sup>2</sup>, Doddy Salman<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: william.915190051@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*

Email: doddys@fikom.untar.ac.id

---

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

---

### Abstract

*Electronic sports or esports, especially in Indonesia, have been recognized as one of the national sports branches and are included in Law No. 3/2005 concerning the National Sports System. With the increase in esports in Indonesia, more and more people are aiming for jobs in the world of esports, not only as pro players, but one of them is as a shoutcaster. Shoutcaster or better known as caster, has an important role, namely the duty to comment on and describe every situation in the match. Even though many already know what a caster does, there are still many people who don't know about caster's communication strategy. The purpose of this research is to find out caster's communication strategy in the world of esports. Researchers use communication theory, communication strategy, esports, and commentators. This study used qualitative research methods. The result of this research is that caster conveys messages according to the execution and the form of the contents using redundancy methods and informative methods. Caster uses the media as an intermediary to communicate with the audience online. Barriers experienced by caster, such as physical barriers, semantic and psycho-social barriers still occur frequently.*

**Keywords:** *caster, communication strategy, esports*

### Abstrak

*Electronic sports atau esports khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Dengan Meningkatnya esports di Indonesia semakin banyak orang yang mengincar pekerjaan didalam dunia esports bukan hanya sebagai pro player melainkan salah satunya adalah sebagai shoutcaster. Shoutcaster atau yang lebih dikenal dengan caster, memiliki peranan penting yaitu bertugas untuk mengomentari dan menggambarkan setiap situasi dalam pertandingan. Meskipun sudah banyak yang sudah mengetahui apa saja yang dilakukan oleh seorang caster, namun masih banyak orang yang belum mengetahui bagaimana strategi komunikasi caster. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui strategi komunikasi caster dalam dunia esports. Peneliti menggunakan teori komunikasi, strategi komunikasi, esports, dan komentator. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini adalah caster menyampaikan pesan menurut pelaksanaan dan bentuk isinya menggunakan metode redundancy dan metode informatif. Caster menggunakan media sebagai perantara untuk berkomunikasi dengan penonton secara online. Adanya hambatan yang dialami oleh caster, seperti hambatan secara fisik, hambatan semantic dan psiko-sosial pun masih sering terjadi.*

**Kata Kunci:** *caster, esports, strategi komunikasi*

## 1. Pendahuluan

*Electronic Sports* atau *esports* khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang- Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Peraturan Pemerintah No.16 tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Menurut Putri (2019) *esports* atau *electronic esports* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama.

Organisasi olahraga di Indonesia diorganisir oleh lima orang, Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin, Richard, Permana dan Terry. Pada 2013, kelima orang ini mendirikan organisasi *esports* bernama Persatuan Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesian Electronic Sports Association (IeSPA). Organisasi tersebut kemudian berkembang menjadi 12 provinsi di Indonesia, termasuk Papua Barat. Pada tahun 2018, saat Asian Games, *esport* pertama kali diselenggarakan di Indonesia. Ada enam pertandingan kompetitif di Asian Games, yakni Arena of Valor, Pro Evolution Soccer (PES), League of Legends, HearthStone, Clash Royale, dan Starcraft 2. Olahraga elektronik sendiri telah memberikan dampak positif bagi perekonomian Indonesia. Pasalnya, pada tahun 2018 lalu, *game esports* meraup keuntungan sebesar \$905,6 juta dollar AS atau Rp 13,2 triliun di pasar global. Nilai pasar olahraga non fisik masa depan ini diperkirakan mencapai \$125 miliar, menjadikan Indonesia sebagai pasar *esports* terbesar ke-16 di dunia. (Kurniawan, 2019).

Meningkatnya *esports* semakin banyak juga yang mengincar pekerjaan didalam dunia *esports* salah satunya adalah *shoutcaster*. *Shoutcaster* atau yang lebih dikenal dengan *caster*, memiliki peranan penting yaitu bertugas untuk mengomentari dan menggambarkan setiap situasi dalam pertandingan. Sehingga, profesi ini sangatlah penting dalam suatu pertandingan *esports*. Industri *esports* yang semakin berkembang juga membuat profesi *caster* sebagai komunikator semakin diperlukan. *Caster* sebagai komunikator sangat dibutuhkan dalam setiap pertandingan karena audiens sebagai komunikator di arena dan di rumah akan sulit untuk mengetahui perkembangan pertandingan secara utuh. Mulai dari siapa pemain yang mengikuti pertandingan, pelanggaran yang dilakukan pemain, jumlah poin yang didapat dan hal-hal kecil lainnya yang harus disampaikan *caster* kepada publik.

Pekerjaan *caster* dalam sebuah pertandingan tidaklah mudah, *caster* sebagai komunikator harus bisa menjelaskan apa saja yang terjadi selama pertandingan, menghafal nama-nama pemain, peristiwa yang terjadi selama pertandingan dan mengomentari taktik yang digunakan para pemain. Meskipun sudah banyak yang sudah mengetahui apa saja yang dilakukan oleh seorang *caster*, namun masih banyak orang yang belum mengetahui bagaimana seorang *caster* mempersiapkan diri agar *caster* dapat maksimal saat mengomentari suatu pertandingan. Maka dari itu adanya Strategi Komunikasi yang di terapkan oleh *caster* pada setiap pertandingannya. \ Stategi komunikasi merupakan bagian dari perencanaan suatu program komunikasi yang bertujuan untuk pencapaian tujuan, sehingga dalam prosesnya harus merencanakan sedetail mungkin untuk mempersiapkan segala perubahan yang dapat terjadi (Tadarusman, 2013). Maka dari itu sangat diperlukannya pengenalan akan bidang *caster* dalam dunia *esports* agar orang orang yang mengikuti perkembangan *esports* dan yang ingin terjun sebagai seorang *caster* dapat mengetahui strategi komunikasi yang diterapkan oleh *caster* baik dari sebelum pertandingan sampai sesudah pertandingan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi *caster* sebagai komunikator dalam dunia *esports*.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2018) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan menggambarkan suatu dunia sosial menurut sudut pandang dan menurut sudut interpretasi seorang individu dengan cara menganalisa kehidupan di lingkungan sosialnya. Penelitian dengan cara kualitatif berusaha untuk mengartikan sudut pandang seorang individu dalam memaknai lingkungan kehidupan sosialnya dengan melakukan interaksi langsung dengan individu tersebut.

Menurut Moleong (Moleong, 2012) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fakta tentang apa yang dialami oleh subjek/pelaku penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Penelitian ini akan mencari tahu tentang strategi komunikasi *caster* dalam dunia *esports*. Berdasarkan pengertian penelitian kualitatif di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mampu memahami suatu kondisi lingkungan sosial serta menginterpretasikan yang dirasa menurut sudut pandang individu atau objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus, Creswell mengungkapkan bahwa penelitian studi kasus adalah sebuah proses penelusuran dari “suatu sistem yang terikat” atau “Studi kasus/kasus yang beragam” dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data menyeluruh seperti subjek/konteks. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah Shivan Puspa Gifhary dan Angelina Irene sebagai *caster*. Objek pada penelitian ini adalah strategi komunikasi Shivan Puspa Gifhary dan Angelina Irene sebagai *caster*.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam, dokumentasi, serta studi kepustakaan. Teknik pengolahan data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik Miles dan Huberman dapat dilakukan dengan melalui tiga tahap yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Karena data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif banyak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan reduksi data, artinya peneliti meringkas dan memilih hal-hal yang paling penting dan lebih memfokuskan pada hal-hal yang penting tersebut. Setelah dilakukan reduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan materi agar penelitian dapat terlihat lebih jelas. Melalui penyajian data, maka data terorganisasikan, tersusun sehingga semakin mudah untuk dimengerti. Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2018)

## 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan secara lebih detail mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Fokus dari penelitian ini mengenai strategi komunikasi *caster* dalam dunia *esports*. Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara bersama dengan informan. Peneliti melakukan segmentasi dari pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi.

## **(1) Pra Produksi**

### **Preferensi yang didapat untuk Menjadi Seorang Caster**

Adanya preferensi yang dimiliki para *caster* yang membuat orang-orang yang sebelumnya tidak ada minat atau pun orang yang awalnya sekedar tertarik pada akhirnya memutuskan untuk mencoba dalam bidang *caster* ini. Menurut Gensshin, banyak hal yang bisa di ambil terutama dari sosok senior yang sudah banyak mendahului Gensshin. Terutama awal mula Gensshin tertarik karena adanya *caster* dari game dota saat membawakan permainan itu sangat *hype* sekali. Angel pun setuju akan hal itu, karena melewati sosok senior yang banyak memberikan contoh teladan yang baik.

### **Persiapan Awal Caster sebelum Pertandingan dimulai**

Menjadi *caster* harus adanya persiapan yang dilakukan agar dapat mengikuti alur pertandingan dengan baik. Menurut Gensshin, *caster* harus mengetahui rangkaian acara *esport*-nya terlebih dahulu terutama yang ikut serta mendukung keberadaan dalam *event* tersebut seperti adanya sponsor, harus adanya pengenalan dengan partner agar *caster* mengetahui karakter dari partner *cast*-nya untuk dapat terjalinnya suatu *chemistry* pada saat di panggung, dan juga tidak terlepas dari pengetahuan yang harus kita kuasai yaitu mengenai permainan tersebut. *Caster* Angel pun menambahkan harus adanya *review* kembali kepada setiap tim yang nantinya akan bermain baik itu dari *track record* tim mau pun dari *player* itu sendiri, karena *caster* harus mengetahui performa sebelumnya seperti apa agar bisa menjadi pembanding nantinya saat pertandingan baru berlangsung.

### **Latihan Khusus atau Kursus yang Perlu Dilatih untuk Menjadi Caster**

Untuk menjadi *caster* dan jikalau sudah menjadi *caster* pun sangat dibutuhkannya latihan terus menerus agar dapat membiasakan hal-hal yang nantinya akan di lakukan selama menjadi *caster*. Gensshin mengatakan sebelum terjun dalam bidang kita harus membiasakan diri untuk dapat berbicara didepan kamera, karena hal itu akan terus menyorot kearah *caster* selama pertandingan berlangsung, dan juga membiasakan untuk setiap pengucapan yang di lontarkan terdengar jelas dan lancar agar audiens dapat memahami setiap kalimat yang diucapkan.

### **Pertandingan yang diharapkan menurut Caster**

Setiap pertandingan memiliki standarnya masing-masing sesuai dari segi mana saja yang mendukung pertandingan tersebut. Menurut Gensshin, suatu pertandingan bisa menjadi apa yang diharapkan jikalau *caster* bisa memanfaatkan sosial medianya dengan maksimal agar orang-orang yang mengikut media social *caster* tersebut dapat mengetahui dan sekaligus mengajak untuk dapat meramaikan acara tersebut. Angel pun menambahkan, *fair* dalam pertandingan itu pasti sangat diharapkan oleh *caster* agar pertandingan bisa menjadi lebih menarik untuk terus di ikuti. Yang dimaksud dari *fair* itu adalah dimana kedua tim yang bertanding memiliki kekuatan yang sama dari cara keseluruhan jadi tidak ada yang mendominasi hal tersebut.

## **(2) Produksi**

### **Tindakan Caster agar Pertandingan Menjadi Menarik**

Mencari cara agar pertandingan terus menarik itu bukan lah hal suatu hal yang mudah dibutuhkannya suatu rancangan atau bentuk kalimat yang *caster* sudah siapkan untuk audiens. Gensshin mengatakan, *caster* harus bisa membangun suasana

dengan karakter yang dimiliki oleh *caster* tersebut misalnya dengan *jokes* atau dengan keseriusan yang intens pada saat kalimat-kalimat diucapkan. Tetapi hal tersebut tidaklah bisa terus menerus dilakukan, maka dari itu dibutuhkannya penyorotan lebih intens kepada setiap tim lebih lagi melewati informasi yang disampaikan dengan kalimat yang mudah dipahami oleh audiens. Angel pun menyetujui akan hal itu.

### **Adanya Jargon yang Harus Dimiliki sebagai Ciri Khas Caster**

*Caster* akan selalu menjadi sorotan kamera yang dimana audiens akan melihat kita terus selama pertandingan berlangsung. Menurut Gensshin, untuk jargon itu sendiri bisa dibilang sebagai personal branding untuk seorang *Caster* agar dapat diingat dengan mudah oleh audiens. Meskipun untuk Gensshin sendiri, lebih menekankan ke suatu kata pada momen-momen tertentu. Angel pun menambahkan, untuk jargon memang sedikit sulit untuk dicari bahkan bisa dibilang sangat sulit, tetapi dengan seiring berjalannya waktu seorang *caster* memerlukan hal tersebut karena melewati hal tersebut dapat membentuk *image caster* itu sendiri di mata audiens.

### **Adanya Penyampaian Pesan Selain dalam Bentuk Kata-Kata oleh Caster**

Dalam menyampaikan pesan, *caster* tidak akan lepas dari setiap kalimat yang terus dilontarkan selama pertandingan berlangsung. Tapi dalam beberapa kondisi pun sangat mungkin sekali untuk dapat menambahkan gerakan tambahan saat kita tersorot kamera. Menurut Angel, saat ketika sedang *off-cam* kita memang tidak perlu untuk melakukan gerakan tambahan kecuali adanya gerakan tambahan yang bisa membantu *partner* kita, tujuannya yaitu untuk mempermudah menyesuaikan situasi seperti apa yang harus dilakukan oleh *caster*.

### **Harapan Caster untuk Audiens dan yang Tidak Diharapkan**

Dalam setiap pertandingan *caster* pasti akan selalu berharap agar terjadinya situasi yang ramai tetapi dalam batas yang masih kondusif, tetapi sering kali masih ditemukannya hal-hal yang tidak diinginkan oleh *caster* dari para audiens. Menurut Gensshin, yang sangat diharapkan untuk para audiens adalah *respond* positifnya. Karena masih banyak situasi yang tidak terkontrol dikarenakan adanya suatu pertandingan yang tidak sesuai ekspektasi audiens. Angel pun menambahkan melewati pengalamannya yang pernah mendapatkan *respond* yang sangat positif dari penonton dikarenakan adanya momen yang mendukung untuk *caster* dapat menarik suasana agar lebih *hype* pada saat itu.

### **Pesan-Pesan yang Dihindari selama Menjadi Caster**

Dalam setiap pertandingan adanya *rundown* acara yang harus diikuti oleh *caster* dan apa saja yang harus *caster* bahas selama pertandingan berlangsung. Karena ada beberapa hal yang dimana *caster* tidak boleh ucapkan selama pertandingan berlangsung. Menurut Gensshin, *caster* tidak boleh membahas atau menggunakan kata-kata yang terkesan kasar, jadi *caster* harus bisa untuk menjaga juga dalam segi bahasanya ketika berbicara atau ketika sedang membawakan pertandingan tersebut. Perihal sponsor yang mendukung keberlangsungan acara pun tidak boleh salah pengucapan apalagi malah menyebutkan sponsor lain. Karena hal tersebut dapat berakibat fatal pada keberlangsungan dalam bidang *caster* untuk orang tersebut ke depannya dan Angel pun setuju akan hal itu.

### **Kendala yang Dihadapi Caster saat Pertandingan Berlangsung**

Dalam setiap pertandingan, biasanya ada saja kendala yang sedikit banyak menghambat atau mengganggu keberlangsung pertandingan. Maka dari itu *caster* terutama harus dapat mengatasi hal tersebut apa lagi dengan terus adanya kamera yang menyorot kearah *caster*. Menurut Angel, setiap orang yang bekerja di tarik suara pasti pernah mengalami kendala untuk dimasalah suara ketika memang suara tersebut atau tenggorokan kita sedang tidak dalam keadaan baik baik saja pastinya. Maka dari itu kita harus siap mengantisipasi hal tersebut. Angel pun menambahkan, jika ada kendala secara eksternal seperti *mic* yang digunakan suaranya kecil atau tidak berfungsi dengan baik. *Caster* harus bisa tetap tenang dalam mengatasi hal tersebut, disamping itu sambil adanya *back-up* dari *partner cast* kita untuk dapat mengulur waktu seiring berjalannya kendala tersebut terselesaikan.

### **(3) Pasca Produksi**

#### **Evaluasi Pertandingan yang Dilakukan oleh Caster**

*Caster* harus dapat terus *improve* kemampuannya dalam menyampaikan setiap informasi yang dibutuhkan dalam setiap permainan. Melewati *phase-phase* tersebut kita dapat lebih dalam lagi mengevaluasi setiap pertandingan, dimulai dari *early phase* yang dimana kita melihat seperti apa kesalahan dari kedua timnya dan apa saja yang diungguli oleh kedua timnya. Dilanjut lagi dengan *mid phase*, pada situasi ini *caster* harus cermat untuk membaca strategi *set up* yang dibuat oleh kedua tim dan harus bisa menyimpulkan mengapa dari kedua timnya melakukan hal tersebut. Dan terakhir menuju arah *late phase*, di fase ini *fight* terakhir sering kali muncul dan menjadi situasi penentuan melewati momen-momen yang ada untuk setiap tim dapat menuju kemenangan dalam setiap *game*-nya.

#### **Penilaian yang Diberikan oleh Audiens kepada Caster**

*Caster* pastinya akan menjadi pusat yang menentukan suatu pertandingan itu akan menjadi seru atau tidak. Maka dari itu saat *caster* selesai melakukan tugasnya, biasanya ada saja yang memberikan kesan pesan bahkan keluhan yang terkadang tidak enak untuk didengar ataupun dibaca. Menurut Gensshin, untuk keluhan Gensshin sendiri belum pernah mendapatkan hal tersebut tetapi tidak sedikit juga *caster* mendapatkan *hate comment* dari para audiens bahkan bisa membuat akun media sosial dari *caster* tersebut hilang. Tetapi Gensshin mengambil pesan pesan yang sekiranya dapat membangun untuk dirinya sendiri dan Angel pun setuju akan hal itu.

### **Pembahasan dan Analisis**

Pada bagian ini, peneliti membahas strategi komunikasi *caster* dengan teori dan konsep yang digunakan dalam dunia *esports*. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana *caster* mengimplementasikan strategi komunikasi sebagai komunikator terhadap komunikan. Penelitian ini akan mengaitkan *caster* sebagai informan untuk dapat diketahui strategi komunikasi *caster* dalam dunia *esports*. Peneliti melakukan segmentasi dari pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi. Pace dan kawan-kawan (dalam Effendy, 2011) mengatakan bahwa strategi komunikasi memiliki tiga tujuan utama, dari hasil hasil wawancara yang penulis lakukan, penulis menyimpulkan tujuan dari strategi komunikasi *caster* untuk melakukan komunikasi dengan audiens, sebagai berikut:

- a. To Secure Understanding: Komunikator memahami dan memahami pesan yang disampaikan. Dimana dalam tujuan adanya *caster* dalam pertandingan *esports*

agar audiens sebagai penonton dapat memahami setiap pesan yang diberikan oleh *caster*.

- b. *To Establish Acceptance*: Adanya pembinaan pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan. Karena tidak semua orang dapat memahami apa yang terjadi selama pertandingan, maka dari itu *caster* harus terus menggambarkan dan menjelaskan pada saat pertandingan berlangsung agar audiens sebagai komunikan dapat memahami jalannya pertandingan dari awal hingga akhir dengan baik.
- c. *To Motivate Action*: Komunikator terus menyampaikan pesan yang sudah dibina kepada komunikan. Dengan memberikan gambaran dan penjelasan kepada audiens sebagai komunikan tujuannya adalah untuk memberikan dorongan kepada audiens agar lebih antusias selama pertandingan berlangsung. Penyusunan strategi komunikasi yang memiliki empat faktor Anwar Arifin (dalam Tadarusman, 2013), yaitu:
  - a. *Mengenal Khalayak*: Merupakan rencana awal agar komunikator dapat menjalin komunikasi yang baik nantinya dengan komunikan. Maka dari itu *caster* harus mengetahui pertandingan seperti apa yang akan dikomentari oleh *caster* seperti yang di sampaikan oleh Gensshin, perlu adanya pemberian informasi mengenai pertandingannya akan seperti apa, agar alur pertandingan dapat berjalan sesuai rencana yang sudah disiapkan.
  - b. *Menentukan Pesan*: Langkah yang berikutnya adalah menentukan pesan apa saja yang akan di sampaikan agar penonton dapat terbawa suasana kedalam pertandingan. Hal tersebut yang menjadi komponen penting yang harus dimiliki seorang *caster*, karena *caster* harus bisa menggiring penonton sesuai dengan situasi yang ada agar pertandingan tidak monoton. Karena kunci untuk membuat sebuah pertandingan menjadi efektif adalah dengan megngajak penonton dengan pesan yang disampaikan oleh *caster* kepada audiens agar terjadinya *hype* dalam suatu pertandingan.
  - c. *Menetapkan Metode*: Pada seorang *caster*, metode penyampaian yang digunakan oleh *caster* dapat dilihat dari 2 aspek, menurut cara pelaksanaannya dan juga menurut bentuk isinya. Dilihat dari cara pelaksanaan yang paling tepat untuk menjalin suatu komunikasi dari segi pelaksanaannya dengan melepaskan perhatian dari isi pesannya adalah dengan metode *redundancy*. Pada metode *redundancy* ini *caster* dapat memberikan pesan yang mengulang agar penonton dapat mudah mengingat setiap maksud yang disampaikan oleh seorang *caster*. *Caster* pun dapat mengubah *statement* tersebut jikalau hal tersebut kurang tepat atau adanya salah penekanan pada kalimat tersebut. Berdasarkan bentuk isinya untuk melihat segi pernyataan atau bentuk pesan dan maksud yang terkandung di dalamnya, adanya metode informatif yang disampaikan oleh *caster*. *Caster* akan menyampaikan setiap pesan sesuai apa yang terjadi selama pertandingan berlangsung.
  - d. *Seleksi dan Penggunaan Media*: *Caster* menggunakan media sebagai perantara untuk audiens yang menonton secara *online* dapat mendengarkan dan melihat langsung selama pertandingan berjalan. Bukan hanya *online*, adanya pertandingan secara *on-site* yang membuat audiens dapat memilih ingin menonton secara *online* atau *on-site*. Melalui media seperti Facebook, Youtube, dan platform *online* lainnya yang akan mempermudah audiens untuk dapat melihat pertandingan dimana pun dan kapan pun.

Kreitner dalam (Tadarusman, 2013) menyatakan bahwa ada empat jenis hambatan yang dapat mengganggu arus komunikasi, yaitu: hambatan dalam proses penyampaian, hambatan secara fisik, hambatan semantik, dan hambatan Psiko-sosial. Dalam hal ini, hambatan yang dialami oleh *caster* pada saat pertandingan berlangsung adalah hambatan secara fisik, hambatan semantic, dan hambatan psiko-sosial.

Dari hasil wawancara penulis dengan *Caster* Angel dan Gensshin, hambatan yang masih dirasakan oleh *caster* adalah kesalahan teknis atau adanya gangguan sinyal yang membuat penyampaian pesan pun jadi terhambat dan *caster* pun harus menarik ulur selama perbaikan dilakukan agar penonton tetap dapat menikmati alur pertandingan yang berlangsung. Bukan hanya dari kesalahan teknis operator saja yang rasakan *caster*, melainkan masih sering adanya perbedaan pengertian dan pemahaman antara *caster* sebagai komunikator yang memberikan pesan kepada audiens sebagai komunikan. Maka dari itu *caster* harus dapat menggambarkan dan menjelaskan dengan kalimat yang mudah dipahami karena tidak semua audiens dapat cepat memahami jikalau adanya kalimat yang terlalu sulit dilontarkan oleh *caster*.

Penyampaian yang mudah dipahami saja tidak cukup untuk seorang *caster*, *caster* harus menyampaikan setiap kata yang memiliki arti konotasi baik agar tidak adanya kesalahpahaman arti yang bisa menimbulkan pertanyaan kepada audiens sebagai komunikan.

#### 4. Simpulan

Dari hasil penelitian tentang strategi komunikasi *caster* dalam era digital di dunia *esports*, maka dapat disimpulkan bahwa selama pertandingan berlangsung, Metode penyampaian yang digunakan oleh *caster* dapat dilihat dari 2 aspek yaitu, menurut cara pelaksanaannya dan juga menurut bentuk isinya. Dilihat dari cara pelaksanaan yang paling tepat untuk menjalin suatu komunikasi dari segi pelaksanaannya dengan melepaskan perhatian dari isi pesannya adalah dengan metode *redundancy*. Pada metode *redundancy* ini *caster* dapat memberikan pesan yang mengulang agar penonton dapat mudah mengingat setiap maksud yang disampaikan oleh seorang *caster*. Dan berdasarkan bentuk isinya untuk melihat segi pernyataan atau bentuk pesan dan maksud yang terkandung di dalamnya, adanya metode informatif yang disampaikan oleh *caster*. *Caster* akan menyampaikan setiap pesan sesuai apa yang terjadi selama pertandingan berlangsung.

Selama pertandingan, *caster* menggunakan media sebagai perantara untuk audiens yang menonton secara *online* dapat mendengarkan dan melihat langsung selama pertandingan berjalan. Bukan hanya *online*, adanya pertandingan secara *on-site* yang membuat audiens dapat memilih ingin menonton secara *online* atau *on-site*. Melalui media seperti Facebook, YouTube, dan *platform online* lainnya yang akan memudahkan audiens untuk dapat melihat pertandingan dimanapun dan kapanpun.

Strategi komunikasi yang diterapkan oleh *caster*, terdapat hambatan yang membuat *caster* harus siap untuk mengantisipasi hal tersebut, hambatan yang dialami *caster* adalah adanya hambatan secara fisik, hambatan secara fisik yang masih terjadi seperti kesalahan teknis atau adanya gangguan seperti sinyal yang membuat *caster* harus mem-*backup* hal tersebut dengan cepat dan tenang. Hambatan semantik dan psiko-sosial pun sering kali terjadi, maka dari itu sangat lah penting untuk pemilihan kata agar setiap komentar yang dilontarkan oleh *caster* dapat tersampaikan dengan baik dan jelas untuk audiens sebagai komunikan.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## 6. Daftar Pustaka

- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 2.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri, A. K. (2019). Strategi Komunikasi PT. Telkom Witel Bengkulu Dalam Menghadapi Keberadaan Media Online. *IAIN Curup*, viii.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tadarusman, Y. (2013). Strategi komunikasi PT. Republika Penerbit dalam mempromosikan novel islami. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. <https://onesearch.id/Record/IOS3953.slims-5569>