

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Electronic sports atau *esports* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun belakangan ini. Tidak hanya bertumbuh dari segi jumlah pemain, tetapi juga dari segi prestasi. Tercatat beberapa tim *esports* asal Indonesia pernah menjuarai kompetisi tingkat dunia, seperti EVOS Esports pada ajang bergengsi M1 World Championship, dan Bigetron Esports yang menjuarai kompetisi PUBG Mobile Club Open Fall Split Global Finals 2019. Berkat capaian prestasi tersebut, pada tahun 2020, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui *esports* sebagai sebuah cabang olahraga prestasi di Indonesia.¹

Esports yang terus tumbuh subur dan semakin populer di Indonesia ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap popularitas yang tinggi bagi komunitas dan tim *esports* yang berlaga. Popularitas tersebut tidak hanya dirasakan oleh sebuah tim, namun juga bagi individu-individu yang terlibat di dalamnya, terutama para pemain inti atau yang biasa disebut *Pro Player*.

Salah satu *pro player esports* yang sangat terkenal di Indonesia adalah Muhammad Ikhsan, atau yang lebih dikenal dengan *nickname* RRQ Lemon. RRQ Lemon aktif menjadi seorang *pro player esports* untuk Team RRQ Hoshi divisi Mobile Legends sejak tahun 2017 hingga sekarang. Selain aktif berkarir sebagai

¹ Tim Redaksi Indonesiabaik.id, *Esports Resmi jadi Olahraga Prestasi*, Diakses pada 5 November 2023 dari laman web <https://indonesiabaik.id/infografis/esports-resmi-jadi-olahraga-prestasi>.

pro player esports, RRQ Lemon juga aktif membuat konten melalui kanal Youtube pribadinya (@rrq_lemon) yang sudah mempunyai 5,5 juta *subscriber*. Konten-konten yang dibuatnya tidak jauh dari bidang keahliannya, yaitu bermain game Mobile Legends dan membagikan *tips and trick* untuk *gameplay* yang lebih profesional bagi pemain awam. Tak jarang konten-kontennya berhasil menduduki *trending* Youtube untuk kategori *gaming*.

Berkat kepiawaian dan popularitasnya tersebut, RRQ Lemon bahkan berhasil mendapat penghargaan sebagai Male Esports Player Terfavorit pada perhelatan Indonesian Esports Award 2023.² Andrian Pauline atau yang akrab disapa Pak AP, Wakil Sekretaris Jenderal Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) Periode 2020 - 2024, bahkan menyebut RRQ Lemon merupakan *role model* dan *influencer* bagi temen-teman di dunia *esports*.³

RRQ Lemon sebagai salah satu ikon di bidang *esports* dan seorang *influencer gaming* tentu saja juga memberikan pengaruh yang besar dalam bidang *esports*, khususnya bagi masyarakat luas. Melalui konten-konten yang dihasilkan dalam kanal Youtube pribadinya, seringkali RRQ Lemon mengutarakan ucapan (tuturan) yang beragam saat tengah berada dalam *gameplay* yang dia mainkan atau dalam konten-konten yang dia buat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti, meskipun mayoritas *pro player esports* termasuk RRQ Lemon adalah seorang pria, mereka cenderung cukup aktif secara verbal dan lebih ekspresif ketika memainkan sebuah *game*. Mereka mampu

² Tim Redaksi Indosport.com, *Mobile Legend Sampai Team RRQ Jadi Pilihan Terfavorit di Indonesian Esports Awards 2023*, Diakses pada 5 November 2023 dari laman web <https://www.indosport.com/esports/20230830/mobile-legend-sampai-rrq-jadi-pilihan-terfavorit-di-indonesian-esports-awards>.

³ Lemon, *Alien Of Rex Regum Qeon*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hlm.147.

terus menerus mengekspresikan atau mengungkapkan apa yang ada dalam benak mereka walaupun sedang melakukan aktivitas kinestetik (tangan yang terus aktif memainkan sebuah *game*), terlebih ketika sedang bermain *game* bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tuturan-tuturan ekspresif yang ada pada video yang diunggah di kanal Youtube *pro player esports* Indonesia yaitu RRQ Lemon, di mana seringkali RRQ Lemon bermain *game* dengan turut serta mengajak teman-temannya untuk bermain bersama. Berdasarkan pemaparan yang telah peneliti kemukakan, penelitian ini akan meneliti lebih lanjut mengenai tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam kanal Youtube RRQ Lemon sebagai salah satu *pro player esports* yang memiliki pengaruh di Indonesia.

Penelitian ini akan meneliti tindak tutur ekspresif yang dituturkan atau dilontarkan RRQ Lemon dan lawan tuturnya saat tengah bermain sebuah *game* bersama. Adapun tindak tutur ekspresif yang akan diteliti yaitu berfokus pada bentuk dan fungsi tindak tutur ekspresif.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan peneliti, maka fokus pada penelitian ini adalah tindak tutur ekspresif dalam kanal Youtube *pro player esports* Indonesia (RRQ Lemon). Adapun fokus penelitian tersebut dapat dirincikan kembali menjadi subfokus, yaitu (1) bentuk tindak tutur ekspresif, dan (2) fungsi tindak tutur ekspresif dalam kanal Youtube *pro player esports* Indonesia (RRQ Lemon).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan subfokus yang telah dikemukakan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk dan fungsi tindak tutur ekspresif dalam kanal Youtube *pro player esports* Indonesia (RRQ Lemon)?”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul “Tindak Tutur Ekspresif dalam Kanal Youtube *Pro Player Esports* Indonesia (RRQ Lemon): Kajian Pragmatik” diharapkan dapat memiliki manfaat penelitian. Adapun manfaat penelitian tersebut dibagi menjadi dua, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khasanah perkembangan linguistik Bahasa Indonesia, khususnya dalam kajian pragmatik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai kajian pragmatik, khususnya tindak tutur ekspresif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat luas yang tertarik pada studi linguistik, khususnya kajian pragmatik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau pembandingan yang nantinya dapat dikembangkan sebagai penelitian lanjutan bagi peneliti yang berminat untuk meneliti bidang serupa (dalam hal ini kajian pragmatik, khususnya tindak tutur ekspresif).