

SKRIPSI

ANALISIS IDENTITAS KOMUNITAS WXC INDONESIA DALAM

KOMPETISI ESPORT INTERNASIONAL



OLEH:

MUHAMMAD FIRDAUS AL-MUNTAZAR

E061171304

DEPARTEMEN ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL : ANALISIS IDENTITAS KOMUNITAS WXC INDONESIA
DALAM KOMPETISI ESPORT INTERNASIONAL

NAMA : MUHAMMAD FIRDAUS AL-MUNTAZAR

NIM : E061171304

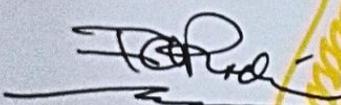
DEPARTEMEN : ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS : ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

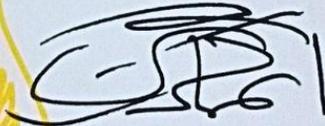
Makassar, 4 Maret 2024



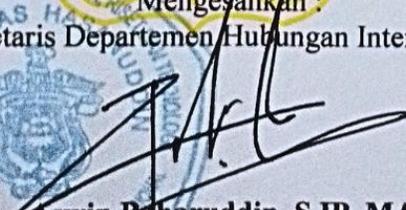
Pembimbing I,


Ishaq Rahman, S.IP, M.Si
NIP. 197210282005011002

Pembimbing II,


Agussalim, S.IP, MIRAP
NIP. 197608182005011003

Mengesahkan :
Sekretaris Departemen Hubungan Internasional,


Aswin Baharuddin, S.IP, MA.
NIP. 198607032014041002

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

JUDUL : ANALISIS IDENTITAS KOMUNITAS WXC INDONESIA
DALAM KOMPETISI ESPORT INTERNASIONAL

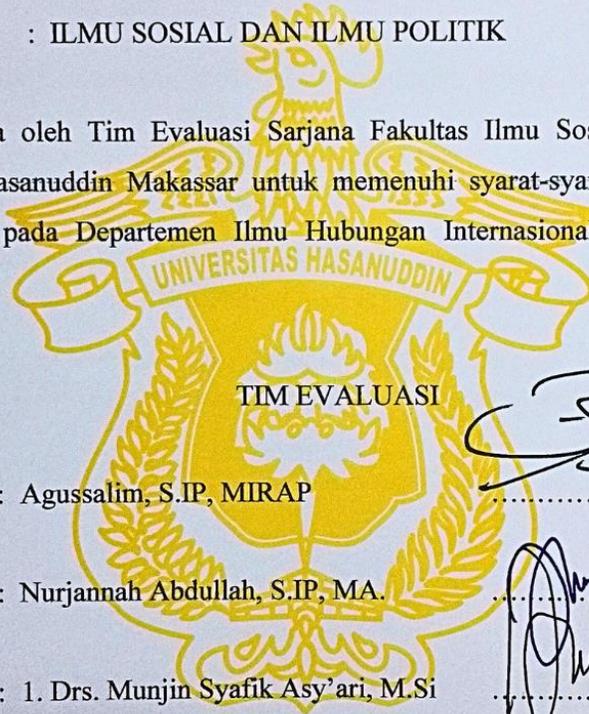
N A M A : MUHAMMAD FIRDAUS AL-MUNTAZAR

N I M : E061171304

DEPARTEMEN : ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS : ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Sarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar untuk memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Departemen Ilmu Hubungan Internasional pada hari Rabu, 3 Januari 2024.



Ketua : Agussalim, S.IP, MIRAP

Sekretaris : Nurjannah Abdullah, S.IP, MA.

Anggota : 1. Drs. Munjin Syafik Asy'ari, M.Si

2. Ishaq Rahman, S.IP, M.Si

3. Aswin Baharuddin, S.IP, MA

This block contains three handwritten signatures in black ink, each positioned to the right of a corresponding name and separated by a horizontal dotted line. The signatures are stylized and difficult to read.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Firdaus Al-Muntazar
Nomor Induk : E061171304
Program Studi : Departemen Ilmu Hubungan Internasional
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

Analisis Identitas Komunitas WxC Indonesia dalam Kompetisi Esport Internasional

Adalah karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 6 Desember 2023



Muhammad Firdaus Al-Muntazar

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur tak terhingga Penulis panjatkan kepada Allah Subhanallahu wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada Penulis dalam menyelesaikan studi serta penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Shalawat serta salam tak lupa Penulis haturkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam dan para imam serta sahabat terpilih yang telah menjadi sosok panutan terbaik bagi penulis.

Skripsi ini juga dapat diselesaikan oleh Penulis terutama dan utama karena doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti dari kedua orang tua tercinta, Aji dan Ummi: H. Abdullah dan Hj. Sawiah. Tak ada lagi kata selain terima kasih, terima kasih, dan terima kasih telah menjadi orang tua terbaik bagi penulis dan dengan penuh kesabaran menunggu 7 tahun untuk penyelesaian studi ini. Dengan berbagai cobaan dan tekanan yang penulis rasakan di masa penulisan skripsi, keduanya tak pernah menyerah, tak menekan berlebihan, dan dengan sabar menunggu hingga akhir. Sungguh, tanpa dukungan keduanya, penulis mungkin sudah menyerah, tak memiliki lagi alasan untuk berjuang.

Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih, terima kasih, dan terima kasih kepada saudara-saudari penulis: Kak Lia, Kak Uppi, Kak Darma, Kak Enny, Kak Ida, Ari, dan Iqbal yang telah mencurahkan segalanya untuk mendukung penulis baik dalam penyelesaian skripsi ini maupun dalam hal-hal lain dalam kehidupan Penulis. Kalian telah menjadi guru yang masing-masing memiliki kelebihannya di mata Penulis, menjadi panutan di bidang masing-masing yang kalian miliki. Penulis terlalu malu untuk menyebutkannya di sini. Biarkan lah itu menjadi rahasia Penulis untuk setiap kalian. Karena pada akhirnya, tanpa dukungan kalian, menyerah terasa seperti opsi yang penulis pertimbangkan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada setiap pihak yang turut membantu Penulis dalam penyusunan skripsi ini:

1. Kepada Seluruh Jajaran Universitas Hasanuddin.
2. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prof. Dr. Phil. Sukri, S.I.P., M.Si, dan jajarannya.
3. Kepada Ketua Departemen Ilmu Hubungan Internasional, Prof. H. Darwis, MA., Ph.D, serta seluruh dosen Departemen Ilmu Hubungan Internasional yang telah membimbing penulis semasa studi.
4. Kepada Dosen Pembimbing Penulis, (Alm.) Bapak **Drs. Aspiannoor Masrie, M.Si** (Al-Fatihah untuk Beliau) selaku Pembimbing I Penulis sebelumnya, Bapak **Ishaq Rahman, S.IP, M.Si** sebagai Pembimbing I dan Bapak **Agussalim Burhanuddin, S.IP, MIRAP** sebagai Pembimbing II yang telah dengan sabar menunggu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Sungguh, Penulis sudah sangat banyak merepotkan dosen-dosen ini dengan semua tingkah laku Penulis. Terima kasih telah membimbing Penulis hingga akhir.
5. Kepada Dosen yang telah banyak berkontribusi di sepanjang perkembangan studi Penulis, terkhusus kepada Kak Aswin Baharuddin sebagai yang paling banyak berpengaruh dalam seluruh perkembangan studi penulis. Tanpa bimbingan beliau, tidak ada yang namanya deretan prestasi yang bisa diberikan oleh Penulis di sepanjang masa studi. Juga kepada

Kak Bama Andika Putra yang telah banyak membantu Penulis baik dari bimbingan penulisan secara umum dan bimbingan yang tak pernah Penulis lupa semasa aktif di UnhasMUN. Kepada Kak Jannah yang tidak hanya berperan sebagai dosen, tetapi juga teman bercerita bagi penulis. Kepada Kak Aca yang tak henti memberikan dukungan kepada Penulis untuk terus berkembang, memberikan kesempatan untuk turut mendirikan UKM BASIS FISIP UNHAS, dan banyak membantu dalam drafting untuk lomba-lomba yang Penulis ikuti.

6. Kepada seluruh staf dan pegawai Departemen Ilmu Hubungan Internasional, khususnya Kak Rahma, Bu Tia, Pak Ridho, Pak Dayat yang telah banyak membantu dan (semoga tidak) direpotkan oleh Penulis dalam semasa studi dan penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada sahabat-sahabat Mokodong (Modal Kopi Doang), terkhusus Yasir sebagai teman bercerita, teman jalan-jalan, teman keluh kesah, teman maabar, teman bisnis, dan kategori lainnya yang entah apa lagi. Juga kepada Rifal, Amri, Hakim, Eky, dan Toni yang telah banyak menemani kehidupan pribadi Penulis.
8. Kepada sahabat-sahabat yang Penulis temukan di kampus, terkhusus dan terkhusus: Cini Anneeong; yang paling tidak pernah lelah dibebani oleh imajinasi-imajinasi Penulis mulai dari yang liar hingga yang paling liar di atas segala liar. Juga kepada Iun Budak Plastik yang telah banyak menemani Penulis di berbagai urusan-urusan tidak penting yang dia mau-mau saja untuk ikut. Juga kepada deretan sahabat-sahabat Dolby: Wardah 4.0 yang ya Allah entah bagaimana hamba mau mendefinisikannya; Izlachi Multiverse yang lebih banyak dirindu daripada dikontak; Rafli Ramli yang selalu Penulis cemburui atas semua keberuntungan dalam hidupnya; Safira Panutanku sang diplomat yang sejak hari pertama masuk kuliah telah menjadi panutan Penulis sebarang dia tidak pernah percaya pernyataan itu; Thama Benefactor yang telah menjadi ibu kedua Penulis; Uli & Koala yang selalu Penulis ganggu tidur siangnya; Paija BSD yang vibesnya seperti punya pacar yang bukan pacar.
9. Kepada teman-teman LIBERTE yang telah banyak beririsan dengan kehidupan Penulis: Alif JongUn, Ari The Thinker, Wild Nope, Kibes for Korea, Wiwin 4000 Kata, Vivi Kang, Rindiani, Ucup, Tyas Budak Proker, Nita Cookies, Yayang Badai, Isa Sab, Tia oh Tia, Fara Tanpa H, Pipria Hizteriaaaa, Alya Lactogrow, Septi Putri, Ulwi Adaww, Faroq Gaming, Dion Warsuqni, Imran PP Takalar, Senyuman Mayang, Ucil Partang, Togar Kahima, Dian Tatu M, Uciyeey Pismil, Winda T, Dela Menlu Liberte, Agal Emel, Andika Jokes, Apro, Ayhix, Danu ASDF, Emil Hasyir, Fadilgraphy, Febri S2, Nisa Bucin, Ony Greiss, Ainul Yq, Afil Budiman, Firul. Dwiki Nachos, Hasbi, Zufar Abram, Egy Bintang, Sugy Astagarahma, Kicil Hidayah, Risna T, Sita, Wiz, Didit Tulus, Rival, Miftah Wibs, Naufal.
Persahabatan dan pertemanan bersama kalian adalah salah satu irisan kehidupan yang paling berharga yang Penulis akan selalu kenang.
10. Kepada teman-teman di UnhasMUN, UKM BASIS, UKM KPI, Rumah Nomena, Rumata Artspace, Komunitas Lingkungan Hijau, KMN Makassar, teman-teman KKN Bontoala, hingga senior-senior di HIMAHI FISIP UNHAS dan Tanah Indie. Kehadiran, ilmu, pelajaran hidup, dan pengalaman bersama kalian semua lah yang membentur dan membentuk Penulis untuk menjadi lebih baik dan lebih baik lagi.

11. Kepada keluarga besar Malakaji dan Saruni yang dukungannya selalu ada-ada saja secara tidak terduga.
12. Kepada kalian semua yang pernah berurusan dengan kehidupan Penulis: teman-teman dan jajarannya di pesantren, guru-guru kehidupan Penulis (termasuk Mbak Lutvi), teman-teman inspiratif selama di Pare. Jika bukan karena kepercayaan kalian terhadap talenta Penulis, mungkin dan sangat mungkin Penulis tidak akan punya dorongan untuk berkuliah di kampus negeri dan kemudian berjumpa dengan orang-orang terbaik di kehidupan Penulis!
13. Untuk special mention pertama: ponakan terlucu Gheavanicus! Attueeeeeee!
14. Terakhir, Penulis mengucapkan terima kasih kepada Anda yang bersedia membaca dan memanfaatkan skripsi ini. Penulis sadar bahwa skripsi ini penuh dengan kekurangan. Penulis hanya bisa berdoa semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu hal yang memudahkan urusan Anda.

Pada akhirnya, skripsi ini hanya lah satu dari tahapan kehidupan yang Alhamdulillah telah Penulis berhasil lalui. Sekali lagi, semuanya tidak akan terjadi tanpa kalian semua!

Terima kasih banyak!

Teras Lattape, 6 Desember 2023

Penulis

ABSTRAK

Muhammad Firdaus Al-Muntazar, E061171304, dengan judul skripsi “Analisis Identitas Komunitas WxC Indonesia dalam Kompetisi Esport Internasional” di bawah bimbingan Ishaq Rahman, S.IP., M.Si selaku Pembimbing I dan Agussalim Burhanuddin, S.IP., MIRAP selaku Pembimbing II, pada Departemen Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis identitas dari Komunitas WxC Indonesia dengan menganalisis respon dan antusiasme fans saat menyaksikan pertandingan kompetisi Esport Internasional di Channel Youtube WxC Indonesia.

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah tipe penelitian gabungan yang disajikan secara deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah *purposive random sampling* yang diambil dari Channel Youtube WxC Indonesia, khususnya pada saat pelaksanaan seluruh rangkaian Dota Pro Circuit 2021, Major Tournament 2021, dan The International 2021. Dalam menganalisis dan menyajikan data, penulis menggunakan teknik analisis kualitatif yang disertai dengan teknik penulisan deduktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fans di komunitas WxC Indonesia memiliki trayektori tertentu dalam mengarahkan identitasnya, yakni bergerak dari identitas nasional, identitas regional, dan identitas internasional. Trayektori ini bergerak sesuai dengan bagaimana fans mengarahkan responnya yang bergantung pada ikatan emosional yang mereka miliki kepada tim yang sedang bertanding. Pada kondisi saat penelitian ini dilakukan, fans komunitas WxC menekankan dukungan yang sangat kuat kepada setiap representasi Indonesia, terlepas apakah tim tersebut kuat atau tidak. Selain itu, pengaruh dari identitas regional tidak berperan banyak pada fans komunitas WxC Indonesia, karena lebih dipengaruhi oleh permasalahan disparitas regional dibandingkan dengan ikatan emosional fans kepada tim dari regionalnya. Adapun identitas internasional menekankan pada sejarah tim dan performa yang dibangun oleh tim tersebut di sepanjang pertandingan untuk merebut perhatian dari fans.

Kata kunci: identitas, dunia virtual, komunitas virtual, kompetisi Esport internasional, WxC Indonesia

ABSTRACT

Muhammad Firdaus Al-Muntazar, E061171304, with “Identity Analysis of WxC Indonesia Community in International Competition of Esport” under the guidance of Ishaq Rahman, S.IP., M.Si as Supervisor I and Agussalim Burhanuddin, S.IP., MIRAP as Supervisor II, in the Department of International Relations, Faculty of Social and Political Science, Hasanuddin University.

This study aims to understand the identity analysis of WxC Indonesia Community by analyzing fans' responses and enthusiasm when watching international competition of Esport in Youtube Channel WxC Indonesia.

The research method used in this study is mixed method research presented descriptively. The data collection techniques used by the author are purposive random sampling that is collected from Live Chat Reply in Youtube Channel WxC Indonesia, especially in all the steps of Dota Pro Circuit 2021, Major Tournament 2021, and The International 10. In analyzing and presenting the data, the author uses qualitative analysis technique with deductive writing techniques.

The results of this study indicate that fans in WxC Indonesia Community has a certain trajectory in performing their identities, which is moved from national identity, regional identity, and international identity. This trajectory moved based on how fans give their responses and their emotional connection to each concurrent match. In the samples taken, fans of WxC Indonesia Community emphasize on their strong support to every Indonesian representative, either they are from a strong team or otherwise. On the other hand, the impacts of regional identity does not seem to affect them much, because the problem of regional disparity has more effect on them compared to their emotional connection to the regional teams. Furthermore, international identity put emphasis on the team's long history and performance to get the fans' attention.

Keywords: identity, virtual world, virtual community, international competitions of Esport, WxC Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kerangka Konseptual	7
E. Metode Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Kompetisi Esport Internasional.....	20
B. Komunitas Virtual	23
C. Identitas Virtual.....	26
BAB III GAMBARAN UMUM.....	38
A. Struktur Kompetisi Esport Internatsional pada Dota 2.....	38
B. Profil Komunitas WxC Indonesia	55
C. Fenomena-Fenomena Identitas di Komunitas WxC Indonesia	60
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	65
A. Respon dan Antusiasme Komunitas WxC Indonesia terhadap Kompetisi Esport Internasional	65
B. Analisis Identitas Komunitas WxC Indonesia terhadap Kompetisi Esport Internasional	92
BAB V PENUTUP	109
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim dan Pertandingan yang Menjadi Sampel.....	14
Tabel 2. Representasi berdasarkan Negara pada DPC 2021 Season 1 Regional Asia Tenggara..	47
Tabel 3. Representasi berdasarkan Negara pada DPC 2021 Season 2 Regional Asia Tenggara..	47
Tabel 4. Representasi Asia Tenggara di Major 2021.....	49
Tabel 5. Representasi Asia Tenggara di The International 10.....	51
Tabel 6. Tingkat Partisipasi Tim berdasarkan Region di The International.....	53
Tabel 7. Platform Media Sosial yang digunakan oleh WxC Indonesia.....	56
Tabel 8. Tim yang Berpartisipasi di Liga Regional Asia Tenggara sepanjang DPC 2021.....	118
Tabel 9.1. Hasil Web-Scrapping BOOM Esports vs TNC Predator.....	120
Tabel 9.2. Hasil Web-Scrapping Galaxy Racer vs BOOM Esports.....	123
Tabel 9.3. Hasil Web-Scrapping Army Geniuses vs Mystery.....	127
Tabel 9.4. Hasil Web-Scrapping HOYO vs ZeroTwo.....	130
Tabel 9.5. Hasil Web-Scrapping Fnatic vs TNC Predator.....	134
Tabel 9.6. Hasil Web-Scrapping T1 vs Vici Gaming.....	137
Tabel 9.7. Hasil Web-Scrapping Fnatic vs Team Spirit.....	140
Tabel 9.8. Hasil Web-Scrapping Evil Geniuses vs Vici Gaming.....	144
Tabel 9.9. Hasil Web-Scrapping OG vs Team Spirit.....	147
Tabel 9.10. Hasil Web-Scrapping Nigma vs OG.....	150
Tabel 9.11. Hasil Web-Scrapping Team Secret vs Team Spirit.....	153
Tabel 9.12. Hasil Web-Scrapping Virtus.pro vs Team Spirit.....	157
Tabel 9.13. Hasil Web-Scrapping PSG.LGD vs Team Spirit.....	160

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	11
Bagan 2. Proses Kualifikasi menuju The International 10.....	45
Bagan 3. Posisi Dukungan.....	67
Bagan 4. Sentimen.....	67
Bagan 5. Ekspresi Emosi Kumulatif.....	70
Bagan 6. Ekspresi Emosi Per Pertandingan.....	71
Bagan 7. Ilustrasi Trajektori Identitas.....	98

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital merupakan salah satu faktor utama dari meningkatnya kecepatan dan cakupan komunikasi sosial dan hal ini sendiri merefleksikan globalisasi karena berdampak besar terhadap kehidupan sosial. Menurut Ray (2007), globalisasi tidaklah destruktif, melainkan semakin menguatkan ikatan dan relasi sosial melalui komunikasi global. Proses tersebut dapat bertahan melalui partisipasi aktif masyarakat dalam kehidupannya sehari-hari. Bahkan menurut Ray, interaksi dalam jaringan (daring) dapat menjadi medium dari bentuk sosialitas yang baru. Ruang interaksi ini disebut sebagai komunitas virtual (Ray, 2007).

Bersamaan dengan fenomena yang dijelaskan sebelumnya, konsekuensi terhadap disiplin ilmu HI sendiri adalah tantangan untuk mendalami fenomena digitalisasi dan dampaknya terhadap dunia internasional. Salah satu yang menjadi cukup dominan dalam konteks ini dan mulai mendapat banyak perhatian adalah globalisasi Esport. Esport menjadi bahasan yang menarik karena muncul sebagai salah satu jenis olahraga baru yang memperlihatkan bahwa globalisasi dapat berdampak begitu besar terhadap perubahan budaya, yakni dari pandangan negatif terhadap gim menjadi sebuah budaya urban yang diterima secara positif oleh masyarakat sebagai cabang olahraga (Peichi, 2008). Walaupun video gim sebagai olahraga berbeda dibandingkan dengan sebagian besar olahraga tradisional lainnya

karena dimediasi oleh komputer, organisasi olahraga seperti Olimpiade juga menyadari kebangkitan Esport, memaksa mereka untuk bersaing melawannya, atau berinvestasi di dalamnya (Fernandez, 2018).

Dunia Esport telah mengalami transformasi luar biasa dalam beberapa tahun terakhir, berkembang dari subkultur hobi menjadi fenomena global yang menarik perhatian jutaan fans di seluruh dunia (Post, 2023). Perubahan ini didorong oleh kemajuan teknologi dan konektivitas internet yang semakin memungkinkan pertandingan Esport disiarkan secara luas dan dapat diakses oleh banyak orang (Deshmukh, 2023). Selain itu, investasi besar dari organisasi olahraga dan media juga telah memperluas jangkauan dan popularitas Esport (Chapman, 2017). Fenomena ini membawa dampak yang mendalam pada cara orang mengonsumsi hiburan dan merasakan identitas kolektif melalui interaksi dalam komunitas Esport (Media, 2022).

Seiring dengan ekspansi dan daya tarik lanskap olahraga digital ini, terlihat pergeseran yang mencolok dari pelaksanaan kompetisi internasional, yakni dari kompetisi yang bersifat antar negara menuju fokus yang lebih internasional dan inklusif. Dota 2 sebagai Esport telah menjadi ajang yang menonjol di mana transformasi ini sangat terlihat, ditandai dengan penekanan yang signifikan pada kompetisi regional (Michael, 2020). Valve, sebagai pengembang dari gim Dota 2, hanya mengadakan dan mensponsori The International sebagai satu-satunya kompetisi Esport resmi dari Valve. Kompetisi regional yang dimaksud bukan lah menekankan pada keikutsertaan tim nasional, melainkan tim profesional. Misalnya,

pada kompetisi kawasan Asia Tenggara, terdapat tim asal Filipina (Execration), Korea (T1), hingga Inggris (Fnatic). Pemain-pemain profesional yang ikut bertanding juga dapat memilih untuk bergabung dengan tim dari negaranya sendiri, atau ikut serta dengan tim-tim profesional lain dari luar negaranya. Fenomena ini juga tidak hanya terjadi pada tingkat regional, tetapi juga pada tingkat internasional. Sehingga, pertukaran pemain antar regional pun masih sering terjadi (Liquipedia, 2023) .

Dalam konteks lanskap Esport yang demikian, para fans memiliki beragam alternatif untuk memberikan dukungan kepada tim atau pemain yang mereka favoritkan. Sebagai contoh, fans memiliki kebebasan untuk memilih apakah mereka akan mendukung tim atau pemain yang mewakili negara asalnya atau mereka akan memberikan dukungan kepada tim atau pemain lain yang bukan berasal dari negara yang sama. Selain itu, perkembangan teknologi dan aksesibilitas platform digital telah memungkinkan fans untuk mengikuti perkembangan dan pertandingan Esport dengan lebih mudah dan cepat. Platform streaming seperti Twitch dan YouTube memfasilitasi tayangan langsung pertandingan, sehingga para fans dapat mengikuti dan mendukung tim atau pemain favorit mereka secara real-time. Hal ini menciptakan lingkungan yang lebih terbuka dan inklusif, di mana dukungan untuk tim atau pemain tidak lagi terbatas pada faktor geografis atau nasional. Sebagai hasilnya, fans dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam dan beragam dalam menikmati dunia Esport, dengan fleksibilitas untuk menentukan siapa yang akan mereka dukung berdasarkan preferensi dan apresiasi pribadi. Oleh karena itu, menjadi jelas bahwa

terdapat fenomena-fenomena yang menunjukkan posisi krusial dari dinamika identitas, khususnya yang terdapat pada fans yang mengikuti Esport.

Berdasarkan hal di atas, penelitian ini menggali dinamika identitas dalam lanskap kompetisi Esport internasional dan mengeksplorasi fenomena menarik dari respon komunitas WxC Indonesia terhadapnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang implikasi yang dimiliki oleh bagaimana identitas terepresentasi dalam skema Esport dan karakteristik unik dari fandom komunitas Indonesia dalam memberikan dukungan kepada tim nasional dan internasional serta bagaimana hubungannya dengan pengalaman menonton mereka secara keseluruhan.

Seluruhnya terangkum dalam satu rangkaian analisis identitas yang dilakukan secara spesifik pada studi kasus komunitas Esport WxC Indonesia. WxC Indonesia dipilih karena merupakan komunitas virtual Esport terbesar untuk gim Dota 2 di Indonesia yang secara rutin menayangkan kompetisi-kompetisi dari berbagai kawasan regional di seluruh dunia. Komunitas ini memiliki lebih dari 100 ribu *subscriber*, sehingga jangkauan komunitasnya adalah yang terbesar di Indonesia dibandingkan dengan komunitas-komunitas lainnya yang secara spesifik membahas gim Dota 2. WxC Indonesia pada dasarnya adalah sebuah *streaming channel* Youtube yang berkembang menjadi tempat berkumpulnya fans-fans gim Dota 2, baik di channel Youtube-nya, akun Instagram-nya, forum Facebook-nya, serta forum Discord-nya. Di WxC Indonesia, juga dibahas perkembangan-perkembangan terbaru dari *competitive scene* yang terdapat pada gim Dota 2. Fans-fans dari berbagai tim juga seringkali

turut berkomentar di *channel* ini. Dengan demikian, penelitian ini mengusung judul: **“Analisis Identitas Komunitas WxC Indonesia terhadap Representasi Indonesia dalam Kompetisi Esport Internasional”**.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian tentang identitas virtual pada komunitas Esport WxC Indonesia secara spesifik meneliti tentang aspek *distributed self*, emosi bersama, serta kontestasi *self/other* dari identitas. Tim-tim yang mendapat sorotan khusus dalam penelitian ini adalah tim yang merupakan representasi Indonesia, representasi regional, dan representasi internasional. Waktu penelitian yang dipilih adalah sepanjang pelaksanaan rangkaian seleksi dan kompetisi The International 10 pada tahun 2021. Sementara itu, WxC Indonesia dipilih karena merupakan komunitas virtual Esport terbesar untuk gim Dota 2 di Indonesia dan secara rutin menayangkan kompetisi-kompetisi dari berbagai kawasan regional di seluruh dunia. Komunitas ini memiliki lebih dari 100 ribu *subscriber*, sehingga jangkauan komunitasnya sangat luas. Maka, pertanyaan yang akan dituangkan ke dalam rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana respon fans WxC Indonesia terhadap representasi Indonesia dalam kompetisi Esport internasional?
2. Bagaimana dukungan dan afiliasi fans tim representasi Indonesia dan non-Indonesia dengan menggunakan analisis identitas?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan pemaparan penulis dilatar belakang serta pertanyaan yang diajukan dirumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis respon dan antusiasme komunitas WxC Indonesia terhadap kompetisi Esport internasional dalam konteks internasionalisasi Esport, terutama dukungan mereka yang berkelanjutan untuk tim Indonesia.
2. Untuk memahami bagaimana komunitas tersebut menyeimbangkan dukungan mereka untuk tim lokal dan internasional, dan bagaimana hal ini memengaruhi pengalaman menonton mereka secara keseluruhan.

Sementara itu, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara akademis, memberikan analisa penting tentang perkembangan paradigma konstruktivisme melalui konsep identitas serta bagaimana paradigma tersebut masih relevan digunakan, khususnya ketika membahas tentang kaitan antara Hubungan Internasional, Digitalisasi, dan Dunia Virtual. Serta berkontribusi pada pertumbuhan pengetahuan mengenai transformasi Esport secara global dan dampaknya terhadap diskursus identitas nasional dalam konteks Esport.
2. Secara praktis, memahami dinamika respon komunitas WxC Indonesia terhadap kompetisi internasional dapat memberikan wawasan berharga bagi organisasi Esport, tim, dan platform konten yang ingin efektif berkontribusi dalam industri Esport.

D. Kerangka Konseptual

1. Identitas Virtual

Konsep pertama yang dianggap penting untuk membahas fenomena ini adalah konsep identitas virtual. Hal ini dikarenakan WxC Indonesia adalah komunitas yang interaksi di dalamnya hanya terjadi secara virtual. Selain itu, sentimen-sentimen yang terdapat pada interaksi mereka di dunia virtual juga merefleksikan aspirasi, harapan, kekecewaan, hingga opini-opini mereka terkait representasi nasional dan regional.

Untuk memahami identitas virtual ini, digunakan konsep Bucher sebagai *focal point*, bahwa identitas merupakan sesuatu yang polimorfik (Bucher & Jasper, 2016), dan dianalisis dengan menggunakan konsep *distributed self*, konsep *shared emotion* yang merupakan bagian dari konsep identitas kolektif, serta konsep *self/other* yang tertuang dalam teori identitas sosial. Ketiga subkonsep ini digunakan untuk memahami bagaimana signifikansi identitas pada fans Esport terhadap kompetisi Esport internasional, serta memahami bagaimana respon dan antusiasme para fans yang tercermin melalui ekspresi dan perilaku mereka pada platform Youtube WxC Indonesia.

Konsep *distributed self* sangat relevan untuk dunia virtual, di mana individu dapat menghuni beberapa identitas atau persona dalam konteks yang berbeda. Konsep ini menekankan bahwa *self* (diri) bukan hanya entitas individu, melainkan terdistribusi di berbagai lingkungan sosial dan teknologis yang berbeda. Dalam konteks komunitas virtual, ini berarti bahwa individu dapat mempresentasikan aspek

identitas yang berbeda tergantung pada norma dan harapan dari komunitas di mana mereka berinteraksi (Baym, 2010). Sementara itu, konsep emosi bersama menekankan bahwa emosi bukan hanya pengalaman individu, tetapi juga dibentuk oleh konteks sosial dan budaya. Konsep ini menyoroti pentingnya pengalaman emosi dalam membentuk identitas dan interaksi sosial, dan dapat sangat relevan untuk studi komunitas virtual, di mana pengalaman emosi dapat dibagikan dan diperkuat melalui komunikasi online (Gasparino, 2019). Terakhir, kontestasi antara *self/other* menyoroti ketegangan antara *self* dan *other* dalam pembentukan identitas. Konsep ini menekankan bahwa *self* bukan hanya entitas otonom, melainkan dibentuk oleh interaksi sosial dengan orang lain. Dalam komunitas virtual, hal ini dapat muncul sebagai konflik antara kelompok atau individu yang memiliki pandangan dan identitas yang berbeda. Konsep ini juga dapat muncul sebagai cara seseorang untuk bertahan dalam komunitas untuk menghindari alienasi dari komunitas tersebut (Boyd, 2014).

Secara keseluruhan, konsep-konsep ini memberikan kerangka yang kaya untuk menganalisis sifat kompleks dan dinamis identitas dalam dunia virtual, dan dapat membantu untuk menjelaskan cara-cara di mana komunitas virtual membentuk dan dibentuk oleh konteks sosial dan budaya yang lebih luas. Dengan mengidentifikasi ketiga aspek tersebut dalam memahami identitas, diharapkan ditemukan suatu narasi penting yang menjawab tantangan Hubungan Internasional dalam memahami interaksi dan perilaku yang terjadi di era digital serta kebutuhan

Hubungan Internasional sebagai disiplin ilmu terhadap paradigma konstruktivisme di era digital ini.

2. Komunitas Virtual

Konsep kedua yang dianggap penting adalah komunitas virtual. Dalam konteks ini, komunitas virtual mengacu pada interaksi, hubungan, dan ikatan yang terbentuk antara individu dalam lingkungan online atau virtual. WxC Indonesia menjadi contoh nyata bagaimana komunitas dapat berkembang dan berinteraksi secara intens dalam ruang virtual, di mana anggota komunitas saling berbagi minat, dukungan, dan emosi terkait Esport.

Komunitas virtual, dalam konteks teori, merujuk pada kelompok individu yang terhubung dan berinteraksi melalui platform atau lingkungan online. Ini mencakup berbagai bentuk komunikasi seperti forum, media sosial, platform permainan daring, dan ruang virtual lainnya. Konsep komunitas virtual menekankan pembentukan ikatan sosial dan identitas kolektif di dalam dunia digital, di mana anggota komunitas berbagi minat, tujuan, dan interaksi tanpa adanya batasan fisik atau geografis (Jasser, McSwiney, Pertwee, & Zannettou, 2021).

Teori komunitas virtual memahami bahwa pembentukan ikatan sosial dan identitas kolektif dalam ruang digital memiliki karakteristik unik. Anggota komunitas virtual menciptakan representasi diri online yang dapat mencerminkan aspek-aspek identitas pribadi dan kolektif. Mereka juga dapat merasakan kedekatan dan rasa

kepemilikan terhadap komunitas, meskipun komunikasi dan interaksi terjadi melalui perantara teknologi (Huettermann & Pizzo, 2022).

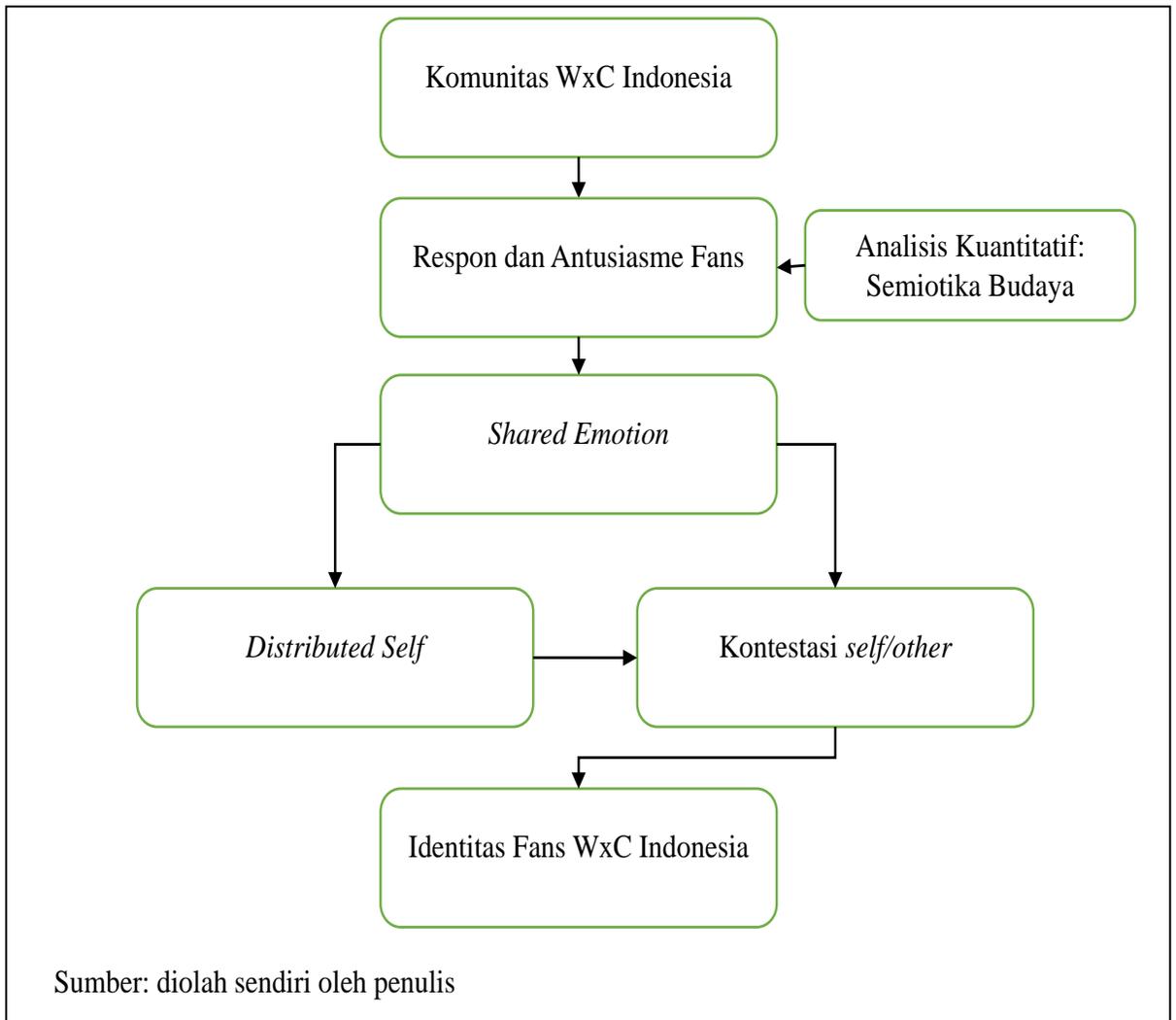
Sebagian besar organisasi secara aktif menggunakan komunitas virtual untuk menyebarkan misi mereka, meningkatkan basis pelanggan/anggota, dan memperkuat interaksi di antara orang-orang yang percaya pada nilai yang sama. Akibatnya, setiap masyarakat virtual menciptakan budaya, bahasa, kebiasaan, dan faktor sosiologisnya sendiri. Budaya virtual baru ini bersaing dengan budaya tradisional milik negara sepanjang waktu di benak pengguna Internet. Ketika pengguna Internet mulai menghabiskan lebih banyak waktu untuk berpartisipasi dalam aktivitas masyarakat virtual, menjadi masuk akal bahwa budaya global baru mungkin saja muncul.

Dengan mengacu pada definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, globalisasi telah mempengaruhi hubungan sosial melalui dunia maya. Esport dalam hal ini adalah ruang interaksi yang berfokus pada media sosial. Ruang daring yang diberikan media sosial berdampak besar dalam pertumbuhan Esport. Selain itu, media sosial dapat menjadi ruang untuk berkomunikasi antar fans, mendapatkan informasi terbaru serta sebagai tempat untuk menangkal rumor. Peran yang diberikan media sosial terhadap perkembangan Esport sangat krusial dalam konteks globalisasi (Guzman, 2016).

Dengan kerangka konseptual yang demikian, variabel dependen dan independen dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Variabel dependen: Identitas Komunitas WxC Indonesia: Merupakan variabel yang menjadi fokus utama penelitian untuk dipahami dan dianalisis.
- Variabel independen: Respon dan antusiasme fans: Merupakan variabel yang menjadi faktor penggerak dalam membentuk identitas komunitas WxC Indonesia. Variabel ini menjadi faktor yang mempengaruhi bagaimana identitas komunitas tersebut terbentuk di komunitas WxC Indonesia.

Bagan 1. Kerangka Konseptual



E. Metode Penelitian

1. Tipe Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang diusulkan dalam penelitian ini, tipe yang cocok digunakan adalah penelitian *mixed method* atau penelitian campuran. Metode kuantitatif digunakan dalam proses pengumpulan data dan analisis sub-grup data dengan mempertimbangkan pendekatan semiotika budaya, lalu metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel yang bisa dijelaskan dengan kata-kata yang kemudian bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta tentang *shared emotion*, *distributed self*, dan kontestasi *self/other* dalam fenomena yang diteliti. Penulis akan menjelaskan tentang bagaimana fans WxC Indonesia mempersepsi identitas virtual kolektif mereka sebagai bagian dari komunitas virtual.

2. Jenis Data

Jenis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yakni data yang didapatkan oleh peneliti langsung dari sumber pertama dengan melakukan *web-scraping* dan observasi terhadap channel Youtube WxC Indonesia.

3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yakni *web-scraping* dan observasi internet.

1. Kriteria Pencarian

Untuk mendapatkan validitas data, hanya channel Youtube dari WxC Indonesia yang spesifik digunakan. Hanya video yang menayangkan live stream DPC 2021, Major, dan The International 10 (77 video). Untuk memahami ketiga aspek identitas yang telah disebutkan sebelumnya secara menyeluruh, maka terdapat empat jenis pertandingan yang diobservasi:

- a. Representasi Indonesia s representasi Indonesia
- b. Representasi Indonesia vs representasi regional
- c. Representasi Indonesia vs representasi internasional
- d. Representasi regional vs representasi regional
- e. Representasi regional vs representasi internasional
- f. Representasi internasional vs representasi internasional

Yang dimaksud representasi Indonesia adalah tim yang memiliki representasi Indonesia pada Upper dan Lower Division DPC 2021, di antaranya adalah BOOM Esport, T1, Galaxy Racer, Army Geniuses, HOYO, ZeroTwo, dan 496 Gaming. Yang dimaksud representasi regional adalah tim yang merupakan representasi Asia Tenggara di Major dan The International, yakni T1, Fnatic, Neon Esports, TNC Predator, Execration. Yang dimaksud representasi internasional adalah tim yang berasal dari luar kawasan Asia Tenggara dalam pengertian kompetisi regional Dota 2 Esport, yakni tim dari kawasan Amerika Utara (EG), Amerika Selatan

(Beastcoast), Eropa Barat (OG, Nigma, Team Secret, Team Liquid), CIS (Virtus.Pro), dan Tiongkok (PSG.LGD).

Selanjutnya, reduksi dilakukan berdasarkan pada babak terjauh yang dapat dicapai oleh masing-masing representasi di dalam rangkaian The International 10. Sehingga, terdapat total 13 pertandingan yang perlu menjadi perhatian, sebagaimana tercantum pada tabel 1:

Tabel 1. Tim dan Pertandingan yang Menjadi Sampel

No.	Nama Tim	Pertandingan	Tingkat 1	Representasi
1	BOOM Esports	BOOM vs TNC	Regional Qualifier	Lokal
2	Galaxy Racer	GXR vs BOOM	Regional Qualifier	Lokal
3	Army Geniuses	AG vs Mystery	Lower Division S2	Lokal
4	HOYO	ZeroTwo vs HOYO	Lower Division S1	Lokal
5	TNC	Fnatic vs TNC	Regional Qualifier	Regional
6	T1	T1 vs VG	The International	Regional/ Internasional
7	Fnatic	Fnatic vs Team Spirit	The International	Regional/ Internasional
8	Nigma	Nigma vs OG	Regional Qualifier	Internasional
9	Evil Geniuses	EG vs VG	The International	Internasional
10	OG	OG vs Team Spirit	The International	Internasional
11	Team Secret	Secret vs Team Spirit	The International	Internasional
12	Virtus.Pro	VP vs Team Spirit	The International	Internasional
13	PSG.LGD	PSG vs Team Spirit	The International	Internasional

Karena 1 pertandingan dapat berdurasi antara 3-8 jam dengan pembicaraan yang kebanyakan tidak relevan dengan tujuan penelitian, maka dilakukan *purposive random sampling* dengan teknik sebagai berikut:

- a. Setelah pertandingan yang menjadi sampel telah ditentukan, dilakukan web-scraping terhadap keseluruhan komentar yang terdapat di pertandingan tersebut dengan menggunakan Python 3.11 dengan kode:

```
$ chat_downloader [link_video] [--start_time START_TIME] [--end_time END_TIME] [--output OUTPUT]
```

Contoh:

```
$ chat_downloader
```

```
https://www.youtube.com/watch?v=M9G1dZ82Yms
```

```
--start_time 03:25:30 --end_time 07:06:00 --output egvstnc.csv
```

- b. Setelah data terkumpul, dilakukan *random sampling* dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel, yakni dengan memberikan nilai random kepada keseluruhan komentar dengan formula [=RAND ()]. Setelah komentar mendapatkan nilai random, nilai tersebut digunakan untuk mengurutkan komentar berdasarkan *ascending order*, yakni dari nilai terkecil ke nilai terbesar.
- c. Selanjutnya, komentar yang menyebutkan nama pemain atau nama tim atau julukan pemain atau julukan tim yang sedang bertanding

atau secara tidak langsung komentarnya diarahkan kepada salah satu tim tanpa menyebutkan nama tim atau nama pemain dipertahankan. Lalu, reduksi lebih lanjut dilakukan terhadap komentar yang isi pembahasannya tidak terkait dengan pertandingan yang sedang berlangsung. Sehingga, komentar dengan nilai random terkecil yang menyebutkan nama pemain atau nama tim atau julukan pemain atau julukan tim atau disebutkan secara tidak langsung namun dipahami bahwa komentar tersebut diarahkan kepada salah satu tim dan isi pembahasannya adalah terkait dengan pertandingan yang sedang berlangsung lah yang menjadi sampel. Saat sampel telah mencapai 50, maka telah ditemukan 50 sampel yang relevan dengan metode *purposive random sampling*.

2. Kriteria Analisis

Setelah mendapatkan 50 komentar terpilih dari masing-masing video yang menyebutkan nama pemain atau tim atau julukan pemain atau tim yang sedang bertanding atau dilakukan penyebutan secara tidak langsung dalam bentuk kalimat pasif terhadap objek-objek tersebut, selanjutnya dilakukan pengkodean dengan tiga kategori, yakni:

a. Posisi dukungan:

- Mendukung Tim A = Komentar yang secara eksplisit menyatakan dukungan positif terhadap Tim A.

- Mendukung Tim B = Komentar yang secara eksplisit menyatakan dukungan positif terhadap Tim B.
- Mengkritik Tim A = Komentar yang menyampaikan kritik atau evaluasi negatif terhadap kinerja atau tindakan Tim A.
- Mengkritik Tim B = komentar menyebutkan kata atau frasa yang dimaknai peneliti sebagai kritikan kepada pemain tim B atau tim B.
- Netral = Komentar yang tidak menunjukkan dukungan atau kritik yang kuat terhadap salah satu tim.

b. Sentimen

- Positif = Komentar yang menyatakan sentimen positif terhadap tim atau peristiwa yang dibahas.
- Negatif = Komentar yang menyatakan sentimen negatif terhadap tim atau peristiwa yang dibahas.
- Netral = Komentar yang tidak mengandung sentimen yang jelas atau ekspresi emosional yang kuat.

c. Emosi

- Optimis = Komentar yang menyatakan harapan positif terhadap kinerja atau hasil tim.
- Pesimis = Komentar yang menyatakan ketidakpastian atau kekhawatiran terhadap kinerja atau hasil tim.

- Puas = Komentar yang menyatakan kepuasan terhadap hasil atau penampilan tim.
- Kecewa = Komentar yang menyatakan ketidakpuasan atau kekecewaan terhadap hasil atau penampilan tim.
- Marah = Komentar yang menyatakan kemarahan terhadap tindakan atau kejadian tertentu.
- Humor = Komentar yang mengandung unsur humor atau lelucon terkait dengan tim atau peristiwa.
- Netral = Komentar yang tidak menunjukkan ekspresi emosi yang kuat.

3. Analisis Sub Grup Tematik-Deskriptif

Diadopsi pendekatan semiotika budaya yang menjelaskan karakteristik identitas yang berasal dari komunitas WxC Indonesia berdasarkan pada hasil pengkodean yang telah dilakukan sebelumnya dengan metode analisis tematik-deskriptif.

4. Teknik Analisis Data

Analisis tematik, seperti yang disarankan oleh Sparkes dan Smith (2014), digunakan untuk menganalisis balasan *live chat* pengguna Youtube WxC Indonesia. Ini memungkinkan penggunaan pendekatan *bottom-up* untuk mengeksplorasi emosi bersama di antara para fans terkait kehadiran perwakilan Indonesia dalam Komunitas WxC Indonesia. Data-data tersebut dianalisis secara sistematis untuk

mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dalam percakapan dan interaksi antara anggota komunitas. Fokus utama analisis adalah mengungkap karakteristik identitas yang berkaitan dengan proses emosi bersama, distribusi diri, serta kontestasi *self/other* yang dialami oleh para aktor dalam komunitas.

Dalam langkah awal analisis, data-data yang diperoleh diberikan label dan kode berdasarkan tema dan konteks yang muncul. Data yang sudah dikodekan kemudian dikelompokkan dan dikategorikan berdasarkan kesamaan topik atau pola-pola tertentu. Selanjutnya, tema-tema yang muncul dianalisis lebih dalam untuk menggali makna dan implikasi yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merangkum karakteristik identitas yang muncul dari emosi bersama yang dialami oleh anggota komunitas WxC Indonesia dalam merespon dan mendukung tim atau pemain Esport.

Tiga tema utama muncul setelah proses pengkodean dan analisis tematik: dukungan yang kuat untuk representasi Indonesia, lemahnya ikatan emosional terhadap representasi regional, dan pentingnya sejarah serta performa tim representasi internasional untuk menciptakan ikatan emosional dengan fans.

5. Metode Penulisan

Metode penulisan yang digunakan penulis yakni metode deduktif. Paragraf yang disajikan terlebih dahulu adalah gambaran secara umum, kemudian ide pokok paragraf akan ditarik dalam kesimpulan yang bersifat khusus.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kompetisi Esport Internasional

Sejarah dari kompetisi olahraga internasional (Inggris: *international sport*) dapat ditelusuri hingga pada peradaban Yunani Kuno pada perhelatan Olympic Games pada 776 sebelum Masehi yang terjadi antara negara-kota (Britannica, 2023). Namun, pada era negara-bangsa, pertandingan internasional pertama yang tercatat adalah kompetisi skating dunia yang dilaksanakan oleh Amsterdam Speed Skating Club pada 1889. Kompetisi ini menjadi cikal bakal yang mendorong dilaksanakannya Olimpiade (Gavin, 2022). Berdasarkan sejarah ini, maka dapat dipahami bahwa definisi yang digunakan untuk menyebut suatu kompetisi olahraga internasional di era modern adalah kompetisi antar negara.

Definisi tersebut tentu saja tidak statis, misalnya salah satu poin yang disusun oleh Jarvie (2003) mengenai olahraga dan internasionalisme adalah bahwa masih terdapat berbagai potensi alternatif untuk suatu kompetisi olahraga di luar jangkauan perusahaan olahraga lintas negara. Artinya, terdapat kebebasan untuk dapat melaksanakan suatu kompetisi internasional yang tidak terikat pada kompetisi antar negara. Namun, pada akhirnya, puncak hierarki dari kompetisi olahraga internasional saat ini adalah suatu bentuk kompetisi antar negara, contohnya dalam sepak bola ada FIFA World Cup atau dalam bola basket ada FIBA World Cup.

Tren untuk menentukan hierarki tertinggi dalam kompetisi olahraga internasional inilah yang bergeser secara definitif pada perhelatan kompetisi Esport internasional. Namun untuk memahami pergeseran ini dan gap literatur yang terdapat di dalamnya, perlu dijelaskan terlebih dahulu bagaimana Esport lahir dan berkembang hingga menjadi sebuah kompetisi internasional.

1. Tahap awal – gim arcade hingga era internet

Sejarah Esport yang tercatat adalah dimulai pada era 1980an di mana gim yang dikompetisikan masih berupa gim arcade seperti Pac-Man (1980), Asteroids (1979), dan Centipede (1981) yang memprioritaskan sistem perolehan skor tertinggi, sehingga memaksa kompetisi dalam konteks kompetisi intrapersonal. Lalu pada awal 1990an, kemunculan Street Fighter mengubah landscape pertandingan Esport dari perolehan skor tertinggi menjadi sistem duel, yang kemudian membawa Esport menjadi sebuah kompetisi interpersonal. Kemudian, pada akhir 1990an, beriringan dengan semakin populernya komputer pribadi dan kehadiran internet, Esport memasuki era modernisasi, sekaligus membawa Esport pada suatu model kompetisi internasional. Dengan berkembangnya internet, orang-orang dari lokasi berbeda dapat berkompetisi satu sama lain, dan dalam jumlah pemain yang jauh lebih besar, sehingga kompetisi berbasis tim pun mulai terbentuk. Apalagi, tren gim yang muncul di era ini adalah gim First-Person-Shooting (FPS), sebuah model gim simulasi peperangan. Cyberathlete Professional League (CPL) yang didirikan pada 1997 merupakan organisasi pertama yang

melaksanakan sebuah kompetisi Esport internasional dengan tajuk CPL World Championship pada 2001 untuk gim Counterstrike dengan hadiah \$150,000. Meskipun pada akhirnya CPL gagal dalam mempertahankan eksistensinya sebagai pelopor kompetisi Esport internasional, usaha yang dilakukan oleh CPL telah menunjukkan bahwa dengan adanya bantuan sponsor, pemain, dan penonton, maka tidak mustahil untuk dapat melaksanakan suatu kompetisi dengan total hadiah yang besar. Sehingga satu-satunya penghalang yang perlu ditembus oleh Esport adalah legitimasi (Snavely, 2014).

2. Tahap kompetisi international antar negara – tahap pengakuan negara

Tahap selanjutnya dari Esport tidak bisa dilepaskan dari peran Korea Selatan sebagai otoritas pertama yang mengakui Esport sebagai cabang olahraga. Terdapat beberapa faktor yang membuat Korea Selatan mengakui Esport, di antaranya adalah pelarangan produk gim konsol Jepang pada awal 1990an yang memaksa Korea Selatan untuk berinvestasi penuh pada infrastruktur internet, lalu diikuti oleh peran dari perusahaan startup yang memproduksi gim-gim berkualitas berbasis internet. Berkembangnya pasar terhadap gim-gim ini mendorong tumbuhnya bisnis warung internet atau warnet di Korea Selatan, dan mencapai puncaknya dengan dirilisnya gim Starcraft pada 1998. Korea Selatan pun menjadi negara pertama yang mengadakan World Cyber Games, sebuah acara yang digadang sebagai Olimpiade-nya Esport, pada 2001 yang dihadiri oleh 400 peserta dari 37 negara dengan total hadiah \$400,000. Hanya dalam beberapa tahun kemudian, popularitas dan perolehan

yang dapat dicapai oleh seorang atlet Esport dan atlet olahraga tradisional mencapai tingkat yang setara di Korea Selatan. Inilah tahap penting di mana pemain Esport mulai diakui secara luas atas prestasi mereka dan menjadi sumber inspirasi bagi generasi selanjutnya (Snavely, 2014).

Pada tahap ini, peneliti menemukan sebuah kesenjangan dalam literatur yang sangat menarik. Meskipun pergeseran model kompetisi internasional dari berbasis negara menjadi berbasis tim profesional yang mendominasi kompetisi Esport saat ini merupakan fenomena yang telah terjadi selama bertahun-tahun, literatur belum sepenuhnya membahas evolusi ini. Belum ada penelitian yang merinci secara mendalam bagaimana pergeseran ini terjadi, bagaimana tim Esport profesional mendapatkan pengakuan dan dukungan, dan bagaimana pergeseran ini memengaruhi hierarki dalam model kompetisi Esport internasional saat ini. Dengan pertumbuhan Esport yang begitu pesat, ada ruang besar untuk penelitian yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana model kompetisi ini berkembang dan apa dampaknya pada komunitas Esport, penggemar, dan pemain.

B. Komunitas Virtual

Cepatnya pertumbuhan komunitas virtual telah banyak didokumentasikan. Walaupun demikian, studi mengenai komunitas virtual masih terbatas dan gap di dalam literatur masih ada. Terlebih di dalam diskursus Hubungan Internasional, penelitian mengenai komunitas virtual masih jarang, meskipun dengan sifatnya yang internasional. Padahal, pentingnya komunitas virtual tampak dalam sejumlah aspek, termasuk aksesibilitas bagi individu dari berbagai tempat, ketersediaan waktu yang

lebih fleksibel, serta kemampuan untuk membentuk dan bergabung dengan komunitas secara cepat. Melalui platform virtual, seseorang tidak lagi harus terikat pada partisipasi kegiatan lokal yang mungkin memerlukan waktu luang tertentu atau kedekatan geografis (Jasser, McSwiney, Pertwee, & Zannettou, 2021).

Ketika melihat peran internet dalam membentuk komunitas virtual, beberapa peneliti menegaskan bahwa internet menjadi alat bantu bagi individu dalam membentuk komunitas berdasarkan "kepentingan bersama" daripada "kedekatan fisik". Pertumbuhan komunitas semacam ini pun menjadi sangat "spontan", mengingat bahwa para anggotanya dapat saling terhubung tanpa terkendala batasan geografis. Dalam perbandingannya dengan media tradisional, komunitas virtual memiliki kemampuan untuk tumbuh dengan kecepatan yang sangat signifikan. Bahkan dalam interval waktu sekecil apa pun, komunitas virtual dapat berkembang dan memperluas jangkauannya selama minimal dua individu dapat ditemukan yang memiliki pandangan atau nilai-nilai yang sama. Dengan kata lain, kemampuan komunitas virtual untuk terus berkembang dan tumbuh sangat bergantung pada kesamaan nilai di antara para anggotanya (Rheingold, 2000).

Para ahli telah menyarankan berbagai definisi tentang komunitas virtual. Seperti yang didefinisikan oleh Rheingold (2000), komunitas virtual adalah "sekelompok orang yang mungkin atau mungkin tidak bertemu satu sama lain secara langsung, dan yang bertukar kata dan ide melalui mediasi papan buletin komputer dan jaringan". Atau seperti yang didefinisikan oleh Ridings et al. (2002) "komunitas

virtual dapat didefinisikan sebagai kelompok orang dengan minat dan praktik yang sama yang berkomunikasi secara teratur dan untuk jangka waktu tertentu dengan cara yang terorganisir melalui Internet melalui lokasi atau mekanisme yang sama”. Hal yang umumnya disepakati adalah bahwa komunitas virtual melibatkan sekelompok orang yang komunikasinya dimediasi melalui komputer atau media berbasis internet lainnya. Dengan kemajuan teknologi dan akses umum ke internet, studi komunitas virtual telah mengeksplorasi fungsi, manfaat, dan tantangannya (Lifshitz, Nimrod, & Bachner, 2018). Misalnya, Nimrod mempelajari manfaat dan kendala partisipasi dalam komunitas virtual senior, yang menemukan bahwa anggotanya mengalami kegembiraan, stimulasi, dan persahabatan (Nimrod, 2012).

Dalam hubungannya dengan Esport, komunitas virtual tidak terhindarkan. Hal ini karena sifat Esport sendiri yang berbasis internet, sehingga membuat fans perlu terlibat dalam dunia virtual untuk mengakses pertandingan, turnamen, dan konten lainnya terkait Esport. Dengan dukungan platform-platform streaming online dan media sosial seperti Twitch dan Youtube, fans pun membangun komunitasnya di platform-platform tersebut. Mereka menggunakannya sebagai tempat untuk membicarakan berbagai aspek Esport, baik sebelum, selama, dan setelah pertandingan (Carter & Egliston, 2021).

Hal terpenting yang memisahkan antara fans dan penonton biasa adalah keterlibatannya di dalam komunitas. Pada contoh paling sederhananya, seorang fan akan lebih banyak melakukan komunikasi antara sesama fans. Mereka juga cenderung menggunakan jargon-jargon khusus yang hanya dipahami oleh sesama

anggota komunitas. Dorongan untuk berpartisipasi ini tidak terlepas dari kebutuhan identitas mereka. Hutterman dan Pizzo menekankan bahwa perilaku yang ditunjukkan pada komunitas fans Esport lebih cenderung menggunakan perilaku non-transaksional. Hal ini berarti bahwa faktor-faktor seperti kerjasama manajemen, keterlibatan emosional, diskusi mulut ke mulut, generasi pengetahuan, hingga sosialisasi (Hutterman dan Kunkel). Kerjasama manajemen berarti adanya dorongan dari fans untuk aktif terlibat dalam pengurusan komunitas. Keterlibatan emosional berarti komitmen fans yang didasari oleh kesetiaan dan afiliasinya dengan komunitas, yang semakin tinggi keterlibatannya semakin menandakan meningkatnya perilaku konsumsi seperti pembelian merchandise. Diskusi mulut ke mulut berarti seringnya terjadi komunikasi non-komersial terkait produk atau layanan yang tersedia dalam ekosistem Esport. Generasi pengetahuan berarti pertukaran informasi yang semakin memantapkan pengetahuan mereka tentang hal-hal yang terjadi pada dunia Esport dan gim yang mereka mainkan. Sosialisasi berarti bahwa fans banyak terlibat dalam interaksi informal, termasuk mengenai hal-hal di luar Esport (Huettermann & Pizzo, 2022).

C. Identitas Virtual

Secara epistemologi, kata identitas berasal dari kata *identity*, yang berarti (1) kondisi atau kenyataan tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip satu sama lain; (2) kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama di antara dua orang atau dua benda; (3) kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama di antara

dua orang (individualitas) atau dua kelompok atau benda; (4) Pada tataran teknis, pengertian epistemologi di atas hanya sekedar menunjukkan tentang suatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata “identik”, misalnya menyatakan bahwa “sesuatu” itu mirip satu dengan yang lain (Guralnik & Neufeldt, 1996).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata identitas sebagai berikut: identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang; jati diri (KBBI, 2023). Dengan demikian, identitas dapat dipahami sebagai cara-cara di mana individu dan kolektivitas-kolektivitas dibedakan dalam hubungan dengan individu dan kolektivitas lain.

Pembahasan mengenai identitas pertama kali muncul dalam literatur Hubungan Internasional pada 1990an, terutama oleh para ahli yang mencari alternatif lain di luar dari pendekatan realis-rasionalis. Salah satu faktor yang melatarbelakanginya adalah fenomena globalisasi yang menimbulkan keraguan pada konsepsi negara versi Westphalia yang menganggap negara sebagai aktor dominan dalam politik dunia. Perubahan ini sejalan dengan pemikiran konstruktivisme yang muncul di era yang sama. Konstruktivisme pada dasarnya adalah sebuah meta-teori yang penting untuk memahami bagaimana perspektif identitas memainkan peranan dalam literatur Hubungan Internasional. (Berenskoetter, 2017)

Seiring perkembangannya, pembahasan mengenai identitas dalam Hubungan Internasional menjadi lebih beragam. William Bloom menggunakan identitas kolektif untuk menegaskan perlakuan negara sebagai entitas yang terdiri dari individu-

individu. Ia juga menggunakan identitas nasional untuk menjelaskan identifikasi terhadap publik nasional massal dengan negara dan kemampuan kepemimpinan politik untuk merepresentasikan kesamaan. Alexander Wendt menggunakan identitas untuk membahas teori sistem internasional yang memberi gambaran mengenai bagaimana negara dan sistem internasional dibentuk. Wendt memandang bahwa identitas membentuk hubungan dan sebaliknya, menjadikan sistem anarki sebagai masyarakat internasional yang dinamis. Para peneliti lainnya seringkali menggunakan kombinasi dari kedua perspektif ini dan menggunakan identitas nasional atau kolektif untuk medekonstruksi model Westphalia, yang menganggap gagasan mengenai negara berdaulat sebagai entitas tetap yang terdefinisi melalui ruang teritorial yang mengikat. Penekanan terhadap konstruksi sosial pada perbatasan tersebut menekankan pada problematika konstruksi politik mengenai “dalam dan luar” dan relevansi region kognitif yang membentang melebihi batas negara versi Westphalia (Berenskoetter, 2017).

Salah satu sifat identitas yang perlu menjadi perhatian adalah sifat polimorfiknya, yakni sifat yang menunjukkan bahwa identitas itu bukan lah sesuatu yang tetap, namun berubah-ubah sesuai dengan konteks yang sedang terjadi. Bucher (2016) mengatakan bahwa proses dan hubungan merupakan komponen dasar dalam mempelajari proses-proses identifikasi, bukan identitas. Sehingga, daripada mencari identitas inti, Bucher menguji bagaimana aktor-aktor mengartikulasikan, mengumpulkan, dan menginterpretasi tentang ‘diri’, yang oleh karenanya

memprioritaskan beberapa identifikasi dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, klaim Bucher mengenai identitas didasarkan bahwa identitas itu bersifat polimorfik, mendapatkan kontestasi, dan dibangun secara diskursif (Bucher, 2016).

Sifat polimorfik ini menjadi lebih nampak saat dihadapkan dengan komunitas virtual. Beberapa ahli berpandangan bahwa identitas yang polimorfik dapat mempengaruhi pembentukan komunitas virtual yang inklusif dan beraneka ragam. Ahli lain juga mengatakan bahwa teknologi memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk cara seseorang mengkonstruksi dan mempresentasikan identitasnya dalam lingkungan online. T.L. Taylor (2006), misalnya, berpandangan bahwa platform seperti Twitch menawarkan ruang bagi pemain untuk bereksperimen dengan identitas mereka dengan menunjukkan persona-persona berbeda, seperti gender, ras, atau kebangsaan. Pemain juga dapat menegosiasikan identitasnya dan mempresentasikan dirinya dalam bentuk yang berbeda-beda bergantung pada audiensnya, yang disebut Taylor dengan "*context collapse*". Ia juga menekankan bahwa pentingnya komunitas saat membentuk identitas pemain dalam platform Twitch. Ia mengatakan bahwa komunitas streamer dan penontonnya dapat mempengaruhi *sense of self* seorang pemain dan membentuk penampilan identitas mereka. Platform tersebut juga membantu mengoneksikan mereka dengan orang-orang lain yang berbagi kesamaan kepentingan dan membentuk rasa kepemilikan, yang berdampak pada bagaimana mereka menegosiasikan identitas mereka (Taylor, 2006).

***Distributed self* dalam Identitas**

Salah satu cara untuk memperluas bahasan identitas yang bersifat polimorfik adalah dengan menggunakan konsep *distributed self*. Konsep ini telah banyak dijelaskan di dalam literatur terkait ilmu komputer, psikologi, dan sosiologi. Larry Ray (2007) menyinggung soal *distributed self* dalam bukunya, *Globalization and Everyday Life*, di mana ia memandang bahwa keberadaan internet menawarkan jendela untuk pembentukan identitas diri yang berbeda-beda. Ia menjelaskannya dengan “sebuah eksistensi dalam banyak dunia yang memainkan peranan-peranan berbeda di waktu yang bersamaan”. Jika berpatokan pada pandangan Ray, maka masyarakat virtual dalam globalisasi dibangun secara organik dalam kondisi pola sosial dari kehidupan lokal dan hubungan sosial. Masyarakat virtual dalam hal ini dibangun dengan ikatan yang melebihi jarak dan melintasi dunia, menciptakan “kosmopolitanisme lokal” dari organisasi dan individu (Ray, 2007).

Dalam pendapat lain, misalnya melalui studi etnografis tentang dunia virtual, Turkle (2011) menemukan bahwa pengguna dapat didistribusikan menjadi dua kelompok, yakni (1) apakah identitas dunia nyata mereka ditemukan di dalam identitas dunia virtualnya, misalnya kepribadian, penampilan, dll, (2) atau tidak ditemukannya identitas tersebut. Turkle juga mengidentifikasi dua tipe pengguna dalam hal tujuan dari formasi identitasnya: *Ego Ideal* yang mencoba menampakkan diri mereka yang ideal, dan *Role Player* yang mencoba menjadi sesuatu yang bukan diri mereka, misalnya gender yang berbeda. Neustaedter & Fedorovskaya melengkapi

tipe pengguna milik Turkle dengan menambahkan tipe Realistik, yakni seseorang yang menggunakan satu identitas yang merepresentasikan dirinya di dunia nyata (Turkle, 2011).

Salah satu ahli yang berpengaruh dalam pembahasan ini adalah Richard Gilbert (2013) yang mengeksplorasi bagaimana lingkungan virtual dapat berdampak pada *sense of self* dan identitas, menekankan pada potensi dari teknologi digital pada identitas manusia, di mana seseorang dapat menciptakan dan mengekspresikan identitasnya dengan cara-cara yang baru. Ia juga menekankan pada pentingnya koneksi emosi dalam proses pembentukan identitasnya, bahwa objek dan orang lain merupakan suatu hal yang krusial dalam proses tersebut. Selain itu, ia juga menekankan bahwa cara untuk mendefinisikan dan memahami pergeseran dari cara seseorang untuk mengekspresikan identitasnya dapat berubah seiring zaman dan oleh karenanya penting untuk terus memantau perkembangannya (Gilbert & Forney, 2013).

Dalam hubungan *distributed self* dengan identitas yang polimorfik, keduanya memberikan penekanan yang berbeda, dengan kesamaan yang signifikan. Identitas yang polimorfik menekankan pada fluiditas dari identitas, sementara *distributed self* menekankan pada peran konteks sosial dan budaya dalam membentuk identitas. Meskipun begitu, keduanya memiliki kesamaan bahwa individu memiliki identitas yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka, serta identitas dapat dinegosiasikan dan dipertentangkan melalui interaksi dengan orang lain.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa dalam hubungan keduanya, *distributed self* berpengaruh dalam hal bagaimana identitas dibentuk oleh faktor eksternal dan konteks sosial.

Emosi Bersama dalam Identitas

Konsep emosi bersama menekankan bahwa emosi bukan hanya pengalaman individu, tetapi juga dibentuk oleh konteks sosial dan budaya. Konsep ini menyoroti pentingnya pengalaman emosi dalam membentuk identitas dan interaksi sosial, dan dapat sangat relevan untuk studi komunitas virtual, di mana pengalaman emosi dapat dibagikan dan diperkuat melalui komunikasi online. Oleh karena itu, pembahasan dari konsep emosi bersama tidak bisa dilepaskan dari konsep identitas kolektif (Gasparino, 2019).

Identitas kolektif yang dimaksud adalah suatu bentuk komunitas imajiner (*imagined community*), yakni suatu komunitas yang menjadi nyata dalam kehidupan masyarakat ketika mereka semakin berbagi nilai-nilai budaya, takdir yang dirasakan bersama, peningkatan ciri khas, serta keterbatasan. Identitas kolektif juga bermakna bahwa masyarakat memiliki keserupaan mendasar yang menyebabkan mereka merasakan solidaritas timbal balik. Elemen pentingnya adalah bahwa masyarakat memiliki suatu keserupaan yang membuat mereka merasakan bahwa mereka berada pada komunitas yang sama. Keserupaan tersebut dapat muncul dari sejarah, etnis, peradaban dan warisan yang serupa (Capello, 2018).

Identitas kolektif merupakan konstruksi sosial yang menggunakan penggunaan kebutuhan dan dorongan psikologis untuk menjawab pertanyaan “di kelompok mana aku berada” atau “di kelompok mana kita berada?” Identitas kolektif menggunakan penggunaan referensi psikis dalam konstelasi sosial tertentu. Hal ini terjadi secara berkala dalam hubungan sosial yang terikat dengan interaksi sosial yang kuat. Hal ini juga terjadi dalam hubungan sosial yang melampaui ranah interaksi sosial seperti konstruksi identitas nasional dan menghasilkan situasi “*effervescence collective*” seperti yang digambarkan Durkheim¹. Semakin tidak langsung suatu hubungan sosial, semakin penting peranan *social carrier* seperti teks atau lagu atau bangunan yang menyimpan identitas kolektif. Identitas kolektif juga dapat dihubungkan dengan individu dalam suatu situasi interaksi yang kuat, ikatan emosional seperti rasa bangga dan rasa malu menjadi mekanisme penting untuk mereproduksi identitas kolektif. Pada tingkat tertentu, identitas kolektif dihubungkan dengan obyek sebagai *carrier* mereka, obyek-obyek ini menjadi *carrier* dari *generalized emotions* yang dibangun ke dalam obyek tersebut, menjadi gambar dan teks. *Generalized emotions* semacam ini terwujud dalam apa yang disebut dengan “narasi” (Gasparino, 2019).

Pendapat ini oleh karenanya menganggap penting aspek emosi dari pembentukan identitas. Terdapat sesuatu di dalam hubungan sosial yang jauh melebihi rasa kepentingan bersama dan solidaritas timbal-balik. Namun, hal ini tidak

¹ *Collective effervescence* merupakan basis dari teori agama oleh Émile Durkheim sebagaimana disebutkan dalam *Elementary Forms of Religious Life* pada 1912.

mengindikasikan untuk kembali menggunakan istilah psikologis dari *sense identity* atau *of identification*. Hal ini justru perlu dipertimbangkan sebagai hubungan sosial dalam arti “makna bersama“ misalnya narasi bahwa orang-orang berbagi secara empatik dengan orang lainnya. Rasa berbagi narasi ini perlu ada kaitannya dengan perasaan menjadi bagian dari “kita”. Hal ini bisa disebut dengan “hubungan naratif” yang muncul dalam beberapa hubungan sosial (namun tidak semua hubungan sosial). Oleh karena itu, suatu identitas kolektif merupakan metafora untuk suatu tipe tertentu dari hubungan sosial yang tertanam pada bagian akhir dari jaringan naratif, yang sama dinamisnya dengan cerita-cerita yang diproduksi dan direproduksi dalam komunikasi sosial yang dimediasi oleh hubungan-hubungan sosial (Gasparino, 2019).

Lawler berpendapat bahwa melalui suatu proses emosional yang afektif, interaksi sosial menciptakan keterikatan yang lebih kuat atau lebih lemah terhadap suatu unit sosial (contohnya hubungan, jaringan, organisasi, masyarakat) dan secara tidak langsung terhadap identitas peran yang seseorang tunjukkan dalam unit atau grup sosial (Lawler, 2003).

Kontestasi *Self/Other* dalam Identitas

Konsep "*self*" (diri) dan "*other*" (orang lain) dalam konteks identitas merujuk pada bagaimana seseorang memahami diri mereka sendiri dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungan sosialnya. Konsep ini terkait erat dengan pemahaman seseorang tentang siapa diri mereka, bagaimana mereka membedakan diri dari orang lain, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan individu dan

kelompok lainnya. Dalam proses tersebut, seseorang mengkategorikan diri mereka dan orang lain menjadi *in-group* dan *out-group* yang memengaruhi persepsi dan tingkah laku mereka. Oleh karenanya, konsep ini memiliki kaitan yang sangat erat dengan teori identitas sosial (Islam, 2014).

Penting untuk dicatat bahwa konsep "*self*" dan "*other*" bersifat dinamis dan dapat dipengaruhi oleh pengalaman sepanjang hidup seseorang. Faktor-faktor seperti budaya, norma sosial, pengalaman pribadi, dan interaksi sosial memainkan peran penting dalam membentuk dan mengubah konsep identitas seseorang. Nilai-nilai, norma, bahasa, dan praktik budaya yang diterima di lingkungan tempat seseorang tumbuh memengaruhi cara orang mengenali diri sendiri dan orang lain. Ekspektasi sosial tentang perilaku, penampilan, dan interaksi dengan orang lain juga memengaruhi cara individu membentuk identitas mereka. Pengalaman hidup seperti sukses, kegagalan, perubahan, dan tantangan dapat mendorong refleksi dan introspeksi yang mendalam. Ketika berinteraksi dengan teman, keluarga, rekan kerja, dan anggota komunitas, umpan balik dan refleksi tentang karakteristik, perilaku, dan peran seseorang dalam hubungan sosial dapat muncul.

Dalam konteks hubungan internasional, *self/other* tidak selamanya berbicara tentang "negara". Hal ini berlandaskan pada sifat kontekstual dari identitas yang cenderung berubah dan lebih cair. Sehingga, hal ini memungkinkan untuk mendefinisikan "other" pada tataran yang juga lebih cair, bahkan sangat mungkin terjadi "other" itu tidak menyimpang, rusak, atau lebih rendah nilainya; hanya

berbeda, heterogen, atau sesuatu selain diri. Memang, perbedaan *self/other* memiliki aspek geografis yang penting. Batasan dan kategori spasial dapat menjadi sarana untuk membedakan antara "kita" dan "mereka", "di dalam" dan "di luar", serta "di sini" dan "di sana". Seseorang dapat memanfaatkan wacana yang dibagikan secara kolektif yang memungkinkan penciptaan ruang secara simbolis dan membantu mengatur dunia di sekitar mereka, tetapi ada bahaya memaksakan pola pikir geografis pada pencitraan situasi "kita" yang akan mengikuti ide kesamaan berdasarkan bentang spasial. Hal ini karena gagasan tentang "kita" dapat diskalakan, sehingga "kita" yang selama ini dianggap sebagai "kita" dideliberasi menjadi "kita" yang lebih besar ketika individu mencoba menemukan kesamaan atau perbedaan pada konteks bentang spasial yang lebih besar.

D. Semiotika Budaya

Dalam mengkaji penggunaan ekspresi bahasa, salah satu konsep yang banyak digunakan adalah dengan menggunakan semiotika budaya. Semiotika budaya adalah subdisiplin semiotika yang fokus pada analisis tanda-tanda dalam konteks budaya, artinya suatu pemahaman mendalam tentang cara budaya membentuk dan dipahami melalui tanda-tanda. Konsep ini melibatkan studi tanda-tanda atau simbol yang muncul dalam media, seni, dan tindakan budaya. Adapun ekspresi bahasa merupakan salah satu bentuk tanda yang dianggap paling sempurna, dan seberapa jauh ekspresi bahasa dapat menunjukkan suatu makna simbolik ditentukan oleh faktor-faktor kultural-psikis (Pawlowski, 1980).

Konteks budaya juga menjadi bagian penting dari semiotika karena makna tanda-tanda sering kali tergantung pada konteks budaya di mana mereka digunakan. Makna tanda-tanda dapat bervariasi di antara budaya, dan elemen budaya, seperti norma, nilai, dan konvensi, dapat mempengaruhi cara tanda-tanda diinterpretasikan. Salah satu bentuk penggunaan semiotika budaya yang cukup populer adalah pada kajian budaya populer atau *pop culture*. Analisis semiotika dalam konteks ini mencakup iklan, film, televisi, musik, mode, dan fenomena budaya populer lainnya. Studi ini membantu memahami cara tanda-tanda dipakai untuk menyampaikan pesan, menciptakan identitas budaya (Matanzima & Saidi, 2020), dan mempengaruhi persepsi masyarakat.

Dalam penelitian ini, konsep semiotika budaya digunakan untuk mengkategorikan sentimen dan ekspresi emosi serta memahami bagaimana konteks budaya dalam komunitas WxC Indonesia disampaikan dalam bentuk sentimen dan ekspresi emosi yang sedemikian rupa. Pada setiap pertandingan yang menjadi sampel, lalu dijelaskan bagaimana simbol-simbol, khususnya yang muncul dalam bentuk jargon dan julukan, digunakan oleh fans di dalam komunitas pada pertandingan tersebut untuk menunjukkan keterikatan emosional mereka dengan tim yang sedang bertanding, sehingga secara tidak langsung membantu untuk memahami afiliasi identitas yang terdapat pada fans.