

E-SPORT SELULER SEBAGAI PILIHAN PROFESI MAHASISWA/ FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS UDAYANA

Yose Afry Lucky Ginting¹, Wahyu Budi Nugroho², Gede Kamajaya³

¹²³Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: yoseafryluckyginting@gmail.com¹, wahyubudinug@yahoo.com²,
kama.jaya@unud.ac.id³

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing and analyzing the location of the factors that influence a person in determining the choice of a profession to be engaged in. Through the analysis presented, this study seeks to provide a sociological explanation of the existence of the mobile e-Sport trend as a person's consideration in determining his profession. The research data were obtained through field observations, documentation, and interviews with five students at the Faculty of Social and Political Sciences, Udayana University who are active as mobile online game players. The phenomenon of mobile online games among students has mushroomed when mobile e-Sport competitions are crowded in big cities such as Denpasar. The high intensity of cellular e-Sport competitions in Denpasar makes the opportunity for cellular e-Sport players to channel their abilities to be high. Added to this is the impression of a prestigious cellular e-Sport because of the rising prestige of e-Sport where the public's view of e-Sport, especially cellular, is changing. With this opportunity, many students are finally taking part-time activities as mobile e-sports players. Furthermore, students view and interpret mobile e-Sports also have many views. There are those who feel that being a mobile e-Sport player is a promising profession, so they are very focused on the mobile e-Sport field. There are also those who interpret that being a mobile e-Sport is a trend or fashion that is developing because of the pride and feeling of being cool as a mobile e-Sport player. And there are also those who feel that their status is elevated because of the mobile e-Sport itself because it is indirectly recognized by others.

Keyword: Student, Rational Choice, Mobile e-Sport, Profession.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di era globalisasi sudah sangat pesat. Globalisasi yang sarat akan perkembangan IPTEK mengubah banyak cara manusia berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, seperti e-Commerce, e-Learning, e-Banking, e-Bussines, dan e-Sport. Istilah tersebut adalah beberapa dari banyak sektor kehidupan yang telah menerima

perkembangan IPTEK di dalam prosesnya. Puji Lestari (2006) menyebutkan bahwa perkembangan dan pertumbuhan IPTEK bisa ditarik jejaknya sejak awal munculnya manusia. Perkembangan IPTEK juga diyakini akan membawa dunia globalisasi ke arah yang lebih positif dan perkembangan IPTEK akan menjadi wadah pada era globalisasi akan kebutuhan informasi yang cepat, akurat, mudah, dan efisien. Perkembangan IPTEK yang pesat

dalam beberapa dekade ini tentu saja sebagai bentuk proses kesiapannya dalam menyambut era industri 4.0 yang sangat sering digaungkan, bagaimana IPTEK menjadi wadah berinovasinya para inovator dalam menyambut era industri 4.0. Salah satunya yaitu *e-Sport*.

e-Sport adalah singkatan dari electronics sport (olahraga elektrik) yaitu kegiatan olahraga yang bersifat kompetitif dan menggunakan gim sebagai media olahraga tersebut, dimainkan oleh pemain profesional di gim tersebut. Mengutip data terbitan Katadata (2020) jumlah pengguna telepon seluler pada skala global terus meningkat, pada tahun 2019 tercatat pengguna aktif telepon seluler mencapai 3,8 miliar unit dan akan terus meningkat sehingga pada tahun 2022 pengguna telepon seluler diprediksi mencapai 3,9 miliar. Tren gim di dalam ranah *e-Sport* belakangan ini sedang menjadi pusat perhatian, dengan munculnya gim daring menjadi salah satu cabang olahraga ekshibisi di Asian Games Indonesia 2018 lalu dan akan menjadi cabang olahraga resmi di Asian Games 2022 mendatang, yang artinya adalah cabang olahraga elektrik ini akan memperebutkan medali di dalam pertandingan nya. Tak hanya di Asian Games, Sea Games juga sudah meresmikan *e-Sport* sebagai salah satu cabang yang dipertandingkan pada tahun 2019 di Filipina. Menariknya, dari beberapa gim yang dipertandingkan di Sea Games lalu, di antaranya merupakan dua gim seluler yaitu, *Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*. Jika dulu pemain profesional *e-Sport*

hanya mengandalkan hadiah turnamen sebagai pemasukan utama, tentu berbeda dengan industri *e-Sport* di era sekarang. Industri *e-Sport* di masa kini dengan berbagai regulai yang telah diatur di dalamnya, termasuk perihal terkait gaji para pemain yang sudah tertulis dalam tiap penandatanganan kontrak si pemain. Dalam sebuah tayangan Listen Up! di akun *Youtube One Up*, CEO dari salah satu tim *e-Sport* di Indonesia yaitu Andrian Pauline (RRQ), mencoba menjelaskan kisaran gaji para pemain *e-Sports* profesional di Indonesia saat ini, dari yang paling rendah hingga tertinggi. Andrian menyebutkan bahwa pemain profesional *e-Sport* Indonesia memiliki gaji bulanan kisaran Rp4,4 juta hingga Rp88 juta tergantung kemampuan serta *image* dalam usaha menarik sponsor. Tidak hanya itu, pemain juga di tuntutan untuk dapat berinteraksi dengan penggemar dan membantu organisasi untuk mengembangkan brand. Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana sendiri sudah mengakui dan mengadakan kegiatan gim sebagai media kompetitif itu (*e-Sport*) sejak 2019 melalui program tahunan BEM Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana yaitu Fisiphoria Olympic, Tidak hanya tingkat fakultas bahkan tingkat universitas juga telah mulai mengadakan cabang olahraga *e-Sport* sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di Dies Natalis Universitas Udayana dimulai pada tahun 2019.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga kajian pustaka berupa referensi dari skripsi terdahulu, dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh dan menggali informasi mengenai e-Sport seluler sebagai profesi bagi mahasiswa FISIP UNUD.

Moh. Syahrul Maula (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Trend e-Sport pada Komunitas UINSA *e-Sport* UIN Sunan Ampel Surabaya" membahas bagaimana ekosistem *e-Sport* yang tengah berkembang di UIN Sunan Ampel dan berhasil mendirikan sebuah komunitas di tengah-tengah lingkungan kampus. Komunitas *e-Sport* UIN Sunan Ampel juga tidak main-main dalam segi prestasi yang mereka dapatkan melalui panggung *e-Sport* yang komunitas ini tekuni, salah satunya adalah UINSA *e-Sport* berhasil menjadi juara di Liga Mahasiswa Tingkat Nasional Tahun 2020 (Divisi *Mobile Legend*).

Yudha Bela Persada (2020) yang memiliki judul "Kajian Referensi *e-Sport* Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi olahraga)". Penelitian yang dilakukan oleh Persada memiliki pembahasan tren *e-Sport* secara umum dan dari berbagai aspek yang terlibat langsung ataupun yang terdampak di dalam trend *e-Sport* itu sendiri.

Raden Muhammad Satria Putra (2017) dalam penelitian yang berjudul "Perkembangan *e-Sport* di Mata

Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia" menjelaskan bahwa perkembangan e-Sport di dunia maupun di Indonesia. Tidak hanya itu, penelitian ini juga membahas bagaimana kedaulatan sebuah negara tidak hanya dilihat dari peran tunggal pemerintah, melainkan hubungan yang bersifat saling ketergantungan lah yang akan menciptakan sikap kooperatif. Penelitian Raden juga menyebutkan bahwa industri *e-Sport* Indonesia dan dunia juga akan terus berkembang sehingga mencapai industri kompetitif yang ideal. Keyakinan akan perkembangan itu terlihat dari munculnya para atlet *e-Sport* potensial yang banyak terdapat di Indonesia dan siap meramaikan ekosistem *e-Sport* Indonesia kedepannya.

3. METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif peneliti berharap mendapatkan analisis penelitian yang dapat mendeskripsikan fenomena secara mendalam. Deskriptif dan eksplanatif dipilih sebagai jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana, Denpasar, Bali.

Jenis penelitian deskriptif dipilih karena dianggap mampu memberikan gambaran terkait interaksi sosial yang diteliti secara rinci dan berurut. Pendekatan penelitian deskriptif juga disebut sebagai

penelitian yang menggunakan data-data dasar dalam bentuk naratif. Dengan tujuan dapat mengungkapkan keadaan, fakta, dan fenomena yang terjadi pada interaksi sosial yang diteliti. Penelitian kualitatif juga yang bersifat fleksibel akan membantu peneliti dalam usaha mengembangkan penelitian seluas-luasnya tanpa khawatir tekanan dari pihak manapun.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi dan Obyek Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentu ada subjek penelitian di dalamnya. Dalam penelitian ini peneliti menentukan subjek penelitian di salah satu perguruan tinggi negeri yang berada di Bali, peneliti memilih Universitas Udayana terkhusus pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik sebagai subjek di dalam penelitian ini. Universitas Udayana merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang terletak di kawasan provinsi Bali bagian selatan.

Universitas Udayana memiliki slogan Unggul, Mandiri, dan Berbudaya. Bukan tanpa alasan penggunaan slogan dengan demikian, ini tercantum dalam visi Unud itu sendiri yaitu menjadi perguruan tinggi yang unggul, mandiri, dan berbudaya. Tidak sampai di situ, penggunaan slogan tidak hanya terhadap institusi semata, juga kepada civitas akademika di dalam lingkungan kampus yang diharapkan selalu berprestasi dengan demikian. Nama Udayana diambil dari salah satu nama raja

Bali di masa lampau. Sang Ratu Maruhani Sri Dharmodayana Warmadewa atau singkatnya Udayana, adalah raja Bali yang berkuasa di era abad sepuluh-an. Tidak hanya diabadikan sebagai salah satu nama perguruan tinggi di Bali, Udayana juga dijadikan sebagai salah satu nama Komando Daerah Militer (Kodam) yang meliputi daerah Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur yaitu KODAM IX/Udayana. Maka dari itu pengambilan nama Udayana berasal dari salah satu nama raja Bali di masa lampau.

Universitas Udayana berdiri pada 29 September 1962 yang pada awalnya adalah cabang Fakultas Sastra Udayana Universitas Airlangga, Berdasarkan Surat Keputusan Menteri PTIPNo.104/1962, tanggal 9 Agustus 1962, Universitas Udayana secara sah berdiri sejak tanggal 17 Agustus 1962. Tetapi hari lahir Universitas Udayana ditetapkan menjadi tanggal 29 September sesuai dengan tanggal berdirinya Fakultas Sastra tahun 1958.

Rektor Universitas Udayana saat ini adalah Prof. Dr. Ir. I Nyoman Gde Antara, M.Eng, IPU. Sementara untuk akreditasi, Universitas Udayana telah memiliki sertifikat akreditasi "A" atau "Unggul". Artinya Universitas Udayana adalah perguruan tinggi berkategori baik. Universitas Udayana memiliki sebuah lambang yang bernama Widya Cakra Prawartana dan memiliki arti perputaran roda ilmu pengetahuan berdasarkan Pancasila. Lambang Unud yang berwujud

sebuah lingkaran yang mempunyai roda cakra, ditengah terdapat padma (bunga teratai) dengan delapan helai daun yang melambangkan delapan penjuru angin, yang melambangkan kesucian Tuhan Yang Maha Esa merupakan sila pertama dari Pancasila. Roda cakra mempunyai empat buah jari-jari yang melambangkan kekuatan yang membaja dari empat sila Pancasila. Bagian luar dari jari-jari lingkaran roda dihiasi dengan lima puluh empat titik sebagai ratna permata sesuai dengan rangkaian ilmu pengetahuan yang diberikan Unud. Warna lambang Unud adalah kuning keemasan dengan warna dasar biru langit. Warna kuning keemasan melambangkan matahari terbit dan warna biru melambangkan warna langit.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Udayana berdiri pada 28 Juni 2009. FISIP merupakan fakultas kedua belas di lingkungan Universitas Udayana. Penggagas awal dan sekaligus sebagai pendiri Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Udayana adalah Prof. Dr. dr. I Made Bakta, Sp.PD (KHOM). Sebagai lembaga pendidikan tertua dan terbesar di Bali, Universitas Udayana ingin menunjukkan kepedulian yang tinggi atas persoalan-persoalan sosial dan politik yang berkembang dalam masyarakat, baik ditingkat nasional, regional dan internasional, sebagai dampak adanya globalisasi. Hal ini dilakukan dengan mencetak sumber daya manusia yang unggul dalam bidang ilmu sosial dan ilmu politik, yang tidak hanya mampu

memahami dan kritis terhadap teori dan konsep semata, namun juga mampu memberikan solusi yang bermanfaat bagi kesejahteraan hidup masyarakat secara luas.

4.2 Motif dan Intensitas Gim Daring Seluler Pada Mahasiswa Fisip Universitas Udayana

Kegiatan bermain gim daring seluler sudah tidak asing dikalangan mahasiswa, terlebih pada mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki. Bagaimana tidak, kehidupan seorang mahasiswa yang sering mengadakan rapat ataupun sekedar nongkrong di suatu tempat sering kali berujung dengan main gim bersama di waktu luang. *e-Sport* di lingkungan kampus merupakan sebuah kegiatan mahasiswa yang merujuk pada aktivitas bermain gim daring, dan akan memiliki manfaat baik jika diarahkan ke arah yang benar. Manfaat dari sebuah aktivitas bermain gim bersama tidak muncul begitu saja, perlu adanya jaringan dan komunikasi antar teman untuk mewujudkan sebuah manfaat dari *e-Sport* itu sendiri.

Berbagai motif yang melatarbelakangi para mahasiswa bermain gim daring seluler didominasi oleh motif kemudahan serta kepraktisan dalam mencari hiburan di tengah mobilitas masyarakat modern yang sangat tinggi seperti saat ini. Oleh karenanya, tidak mengherankan jika kemudian mahasiswa beralih kepada hal-hal yang praktis dan mudah dengan bantuan teknologi.

Berdasarkan pengamatan peneliti banyak yang minat *e-Sport* disebabkan oleh media elektronik seperti telepon seluler yang semua kalangan mahasiswa memilikinya, serta mudah untuk dimainkan. Olahraga *e-Sport* mengatur sebuah strategi untuk melatih otak kanan dalam berfikir. Sedangkan olahraga pada umumnya selain catur memiliki kontak fisik langsung dengan objek bidang olahraga yang dimainkan.

Gim daring seluler dapat diunduh melalui banyak aplikasi seperti *Playstore* dan *Appstore*. Banyak jenis gim yang dapat dimainkan mulai dari game anak-anak, game pendidikan, game untuk wanita, game otomotif, game pertarungan dan masih banyak yang lainnya. Gim daring seluler ada yang dimainkan secara pribadi dan ada pula yang dimainkan secara tim bersama teman-teman. Tujuan dari gim daring seluler pun berbagai macam disesuaikan dengan genre dan jenis gim tersebut. Terdapat beberapa gim yang dapat dimainkan lebih dari dua orang dan permainan tersebut dapat dijadikan ajang sebagai kejuaraan melalui turnamen-turnamen serta pesertanya bisa dari berbagai kalangan bahkan berbagai negara.

4.3 e-Sport Dalam Perspektif Sosiologis

“Mabar” atau main bareng pada awalnya merupakan sebuah aktivitas kaum muda untuk mengisi waktu luang mereka guna melepas kepenatan dari aktifitas mereka. Mereka membutuhkan hiburan

untuk menyegarkan kembali pikiran mereka dengan cara bermain gim daring seluler bersama teman di cafe atau angkringan setelah beraktivitas di dalam ataupun diluar kampus.

Seiring berkembangnya seni hiburan di era modern ini, “mabar” menjadi sebuah budaya dan gaya hidup. Tidak jarang orang datang dan sengaja kumpul di *cafe* atau angkringan bertujuan hanya untuk bermain bersama dan ini dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup. Jika gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan satu dengan yang lainnya, maka mereka yang sering menghabiskan waktu untuk mabar merupakan sebuah fenomena gaya hidup yang ada. Fenomena mahasiswa menginginkan profesi di *e-Sport* seluler juga merupakan sebuah pilihan mahasiswa dalam berbagai tindakannya. Bahwa tidak luput juga tindakan seseorang pun memiliki pengaruhnya terhadap pandangan orang lain.

4.4 Pilihan Rasional Mahasiswa FISIP Universitas Udayana dalam e-Sport Sebagai Profesi

Dalam hasil penelitian dilihat ada berbagai faktor yang mempengaruhi adanya pilihan rasional mahasiswa memilih profesi dalam *e-Sport*. Aktor pun secara sadar memaknai sebuah profesinya dengan berbeda-beda sehingga orientasinya pun berbeda pula. Sedangkan sumberdaya yang tersedia adalah kemampuan dan perangkat yang dapat mendukung para mahasiswa, yang

difokuskan dalam penelitian kali ini adalah sebuah industri *e-Sport* seluler dimana setiap mahasiswa dapat terlibat di dalamnya. Sumberdaya yang dimiliki oleh aktor seperti perangkat seluler yang memadai, koneksi internet, dan kemampuan yang dapat bersaing. Disinilah bagaimana aktor dapat memilih profesi dalam *e-Sport* seluler karena memiliki berbagai faktor dan latar belakang. Karena aktor sendiri memiliki kekuatan dalam menentukan pilihannya. Di dalam penelitian ini, peneliti memiliki lima informan yang akan membantu peneliti dalam membantu pertanyaan dalam penelitian ini. Lima informan tersebut adalah; Agus Wiryawan, Gilbertus Aur, Syaefuddin Yusuf Dwiputra, Ridoh Binsar Hutapea, dan Julyo Putra Anugerah Pardede.

Pertama, Agus Wiryawan yang merupakan mahasiswa Ilmu Politik Fisip Universitas Udayana dan merupakan salah satu informan yang di pengaruhi oleh lingkungannya, dilihat dari latar belakangnya yang sudah pernah bekerja di berbagai bidang dan akhirnya ia memilih ingin menjadi pemain *e-Sport* seluler. Dalam teori pilihan rasional Agus Wiryawan sendiri mengakui bahwa ia sebagai aktor secara sadar dipengaruhi oleh lingkungannya yaitu teman sekawannya sendiri yang sudah banyak berkecimpung di dunia gim daring seluler tersebut. Hasrat Agus Wiryawan sebagai aktor secara rasional melihat peluang tersebut dan menjadi pilihannya dia. Tujuan Agus Wiryawan dalam memilih menjadi seorang pemain profesional secara sadar

ia berorientasi pada ekonomi karena ingin memiliki uang tambahan sendiri. Namun ada faktor lain yang juga memberikan hambatan yaitu pada akademiknya. Tujuannya tersebut tidak lepas dari nilai dan juga preferensi (pilihan). Pilihan tersebut akhirnya mengarah pada profesi *e-Sport* karena adanya proses interkasi yang dilakukan aktor dengan lingkungan terkedekatnya yaitu teman sekawannya sehingga terciptalah pilihan tersebut.

Kedua, Gilbertus Aur yang merupakan seorang mahasiswa Administrasi Publik Fisip Universitas Udayana. Dari lingkungan yang sudah dimiliki Gilbertus Aur dimana ia sering bertemu dengan sesama pemain gim daring seluler lainnya diluar itu menciptakan suatu modal sosial yang akhirnya menjadi sebuah usaha yang selanjutnya menjadi preferensi. Usaha yang dilakukan Gilbertus Aur sekarang berlandaskan kepercayaan dan juga harapan yang sama dalam menjalankan tujuannya. Ini merupakan pilar utama dalam modal sosial dimana rasa kepercayaan dan juga harapan yang dimiliki oleh Gilbertus Aur dengan temannya menjadikan sebuah keuntungan. Ini yang menentukan pilihan Gilbertus Aur sebagai Aktor melihat sebuah sumber daya yang tersedia menciptakan sebuah keuntungan secara ekonomi yaitu berbentuk pendapatan dari kompetisi *e-Sport* seluler. Aktor dengan lima teman lainnya akhirnya membentuk tim yang dimaksudkan untuk mengikuti kompetisi *e-Sport* seluler. Dalam konteks pilihan rasional Gilbertus Aur melihat sumber daya yang tersedia pun ada. Sumber daya

tersebut merupakan kemampuan di bidang gim daring seluler dan ketersediaan SDM yang mampu menjalankan pilihan yang tersedia. Dari konteks sosial, modal sosial, dan sumber daya yang menunjang akhirnya pilihan Gilbertus Aur tertuju pada *e-Sport* seluler. Namun hal tersebut memiliki pengaruh lain yang berdampak pada akademiknya Gilbertus Aur yang tertunda. Hal tersebut menjadi akibat dari pilihan Gilbertus Aur dalam menginginkan profesi di *e-Sport* seluler.

Ketiga, Julyo Putra Anugerah Pardede yang merupakan mahasiswa Hubungan Internasional FISIP Universitas Udayana. Julyo merupakan seorang aktor yang dimana pengaruhnya dalam mengikuti kompetisi *e-Sport* seluler karena ingin memiliki uang sendiri. Melihat peluang yang bisa didapatkan, ia akhirnya mencoba memilih *e-Sport* seluler. Julyo memiliki tujuan agar bagaimana ia memiliki uang sendiri untuk biaya kehidupannya supaya tidak terlalu membebankan orang tuanya. Sehingga keputusan Julyo dalam memilih menjadi pemain *e-Sport* seluler sangatlah yakin. Tujuannya tersebut pun tak lepas dari nilai dan juga pilihan. Nilai yang diambil oleh Julyo adalah nilai ekonomi, karena ia membutuhkan penghasilan tambahan untuk biaya kehidupannya sehari-hari. Lalu pilihan Julyo pun jatuh pada *e-Sport* seluler karena sumberdaya yang dimiliki dalam dirinya berada pada industri itu sendiri. Terlebih teman-temannya memudahkan jalannya dalam mengambil pilihannya tersebut. Sehingga Julyo secara sadar memilih *e-Sport* seluler karena cara mengakses dan lingkungannya mendukung

Julyo dalam memilih pekerjaan tersebut. Walaupun orientasi yang di inginkan Julyo lebih kepada ekonomi.

Keempat, Yusuf Syaefuddin Dwiputra yang merupakan mahasiswa Sosiologi Fisip Universitas Udayana dan sekaligus sebagai aktor dalam melihat sumber daya *e-Sport* seluler menjadi pilihannya. Di dalam pergaulannya, terkhusus pada saat memasuki dunia perkuliahan menuntut ia untuk berada di dunia seperti itu. Hingga pada akhirnya ia ingin mencari akses yang lebih serius ketika mengetahui adanya kompetisi yang berbasis gim daring seluler. Bersama-sama dengan temannya ia menemukan sumber daya baru seperti perangkat seluler yang memadai, koneksi internet serta kemampuan yang bersaing. Pilihannya jatuh kepada *e-Sport* seluler. Disini ia mencoba berbagai jenis gim daring seluler yang memiliki kompetisi hingga akhirnya berlabuh pada *Pubg Mobile*. Berdasarkan latar belakang Yusuf ia sebagai aktor memiliki berbagai pilihan dalam profesi. Namun karena ajakan dari temannya ia akhirnya beralih kepada gim daring seluler dan *e-Sport* seluler. Disini tujuan Yusuf dalam mendalami kompetisi *e-Sport* seluler adalah agar tidak memberatkan ibunya yang kini tinggal sendiri. Faktor-faktor itu membuat Yusuf memilih menjadi seorang pemain *e-Sport* seluler. Sumber daya dalam diri aktor yang lebih mendalami dunia gim daring seluler karena di ajak oleh temannya menjadi suatu pilihan yang rasional karena keahlian yang ia miliki serta sumber daya yang tersedia

memiliki keselarasan sehingga pilihannya jatuh kepada menjadi seorang pemain *e-Sport* seluler. Namun di lain hal Yusuf pun harus rela tertinggal dari temannya yang memiliki peminatan yang berbeda. Pada sisi relasi di bidang lain menjadi salah satu yang dirugikan bagi aktor.

Kelima, Ridoh Binsar Hutapea yang merupakan mahasiswa Ilmu Politik Fisip Universitas Udayana. Ridoh merupakan aktor yang memaknai gim daring seluler sebagai salah satu yang berbeda dari yang lain. Daya tarik gim daring seluler yang dapat menghasilkan euforia yang berbeda dan juga makna yang ada dibalik euforia tersebut berhasil membuat Ridoh begitu meminati gim daring seluler. Secara konteks sosial Ridoh sendiri memulai pada bidang gim daring seluler karena pengalaman bermain gim sejak ia masih kecil. Namun dia mencoba mempelajari bagaimana sebuah gim daring seluler yang sangat kompleks dan dipertandingkan secara waktu yang nyata. Sehingga pada akhirnya Ridoh menjadi terbiasa dan ahli dalam bermain gim daring seluler yang ia geluti. Ini menjadi modal bagi Ridoh dalam menekuni bidang *e-Sport* seluler. Modal diri yang dimiliki Ridoh menuntun cara pilihan Ridoh yang di ambil. Salah satu sumber daya diri yang di dapat oleh Ridoh tersebut menjadi faktor utama bagi Ridoh dalam memilih *e-Sport* seluler. Dimana sumber daya diri tersebut dapat di tuangkan dalam sumber daya lainnya yaitu kompetisi *e-Sport* seluler yang ada. Modal sosial sebagai sumber daya yang dimiliki oleh Ridoh Binsar berupa perangkat seluler,

koneksi internet serta kemampuan yang memadai. Secara sumber daya tidak di pungkiri lagi bahwa Ridoh sudah jelas mengarah pada pilihan rasional karena sumber dayanya. Namun tujuannya tetap pada satu hal yaitu bagaimana menikmati gim daring seluler melalui kompetisi *e-Sport* seluler. Sedangkan tujuan terdekatnya ia sekarang adalah mengikuti kompetisi *e-Sport* yang akan ia ikuti dalam waktu dekat. Namun hal itu sejalan dengan akademiknya yang dimana dia sedang berusaha menjalankan tugas akhirnya yaitu skripsi. Sehingga keduanya dapat berjalan bersamaan.

4.5 Dampak Sosial, Ekonomi, dan Akademik

Pada dasarnya sebagai mahasiswa kita dituntut untuk belajar dan mengembangkan pola pikir, oleh karena itu mahasiswa harus melakukan semua proses di sebuah perguruan tinggi untuk mencapai tujuan belajar mereka. Apabila mahasiswa menjalani profesi sebagai mahasiswa dan bekerja paruh waktu maka mahasiswa akan di tuntut untuk lebih memiliki tanggung jawab lebih pada tugas perkuliahan dan juga pekerjaan mereka. Fenomena mahasiswa yang bekerja sudah banyak terjadi. Seorang mahasiswa yang bekerja memiliki waktu yang lebih terbatas dalam menyelesaikan skripsi dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak bekerja. Oleh karena itu manajemen diri atau manajemen waktu yang baik perlu dilakukan bagi mahasiswa yang bekerja agar target dalam menyelesaikan skripsi

dapat tercapai. Mahasiswa yang bekerja pasti memiliki waktu yang lebih terbatas. Sejalan dengan penelitian Nindya banyak dampak yang dirasakan oleh berbagai informan dalam menjalani profesi sebagai pemain *e-Sport* seluler dan juga mahasiswa memberikan berbagai dampak. Ada mahasiswa yang terganggu karena ia bekerja, dan ada juga yang merasa dapat menyeimbangkan pekerjaan dan pelajaran di kampus. Semua itu adalah konsekuensi dari pilihan yang diambil oleh sang aktor, sehingga mereka akan lebih mengeluarkan kemampuannya sesuai proporsinya masing-masing.

5. KESIMPULAN

Mahasiswa yang bekerja sering kali dapat ditemukan di berbagai Perguruan Tinggi. Namun pilihan yang tersedia saat ini sudah sangat bervariasi. Salah satunya adalah mengikuti kompetisi *e-Sport* seluler. Fenomena gim daring seluler dikalangan mahasiswa sudah menjamur mana kala kompetisi *e-Sport* seluler ramai di kota besar seperti salah satunya Denpasar. Tingginya intensitas kompetisi *e-Sport* seluler di Denpasar membuat kesempatan pemain *e-Sport* seluler dalam menyalurkan kemampuannya menjadi tinggi. Di tambah dengan kesan *e-Sport* seluler yang bergengsi karena sedang naiknya pamor *e-Sport*. Dimana pandangan masyarakat terhadap *e-Sport* khususnya seluler berubah. Dengan adanya peluang tersebut akhirnya banyak mahasiswa yang mengambil kegiatan paruh waktu sebagai pemain *e-Sport* seluler.

Selanjutnya mahasiswa memandang dan memaknai *e-Sport* seluler pun memiliki banyak pandangan. Ada yang merasa bahwa sebagai pemain *e-Sport* seluler adalah sebuah profesi yang menjanjikan, sehingga ia sangat menekuni bidang *e-Sport* seluler tersebut. Ada pula yang memaknai bahwa menjadi *e-Sport* seluler merupakan trend atau mode yang sedang berkembang karena adanya kebanggaan dan perasaan keren sebagai pemain *e-Sport* seluler. Serta ada pula yang merasa bahwa status mereka terangkat karena *e-Sport* seluler itu sendiri karena secara tidak langsung ia diakui oleh orang lain.

Para mahasiswa informan penelitian ini menyebutkan bahwa mereka memiliki berbagai dampak dalam pilihan yang mereka tentukan, seperti dampak sosial, ekonomi, dan akademiknya. Ada yang merasa menambah lingkungan pertemanan dari segi sosialnya dan memperluas jaringan relasi. Ada juga yang menikmati hasil dari pekerjaannya itu sendiri yaitu pendapatan hasil dari kompetisi. Ada yang bermasalah terhadap akademiknya karena mengutamakan mengikuti kompetisi, ada yang bisa mengimbangi dan ada yang bisa menyiasatinya

6. DAFTAR PUSTAKA

Skripsi;

Maula, M S. (2021). Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Diunduh

20 Juli 2021, dari http://digilib.uinsby.ac.id/46814/2/Moh%20Syahrul%20Maula_I03217011.pdf

Persada, Y B. (2020). Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahrag). Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Diunduh 21 Juli 2021, dari http://lib.unnes.ac.id/37092/1/6101415057_Optimized.pdf

Putra, M S. (2017). Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia. Skripsi. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh 21 Juli 2021, dari <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/5575>

Jurnal;

Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15 (2), 61-66. Diunduh 20 Juli 2021, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/download/29509/12954>

Dudija, N. (2011). Perbedaan Motivasi Menyelesaikan Skripsi Antara Mahasiswa Yang Bekerja Dengan Mahasiswa Yang Tidak Bekerja. 202-205. Diunduh 18 Maret 2022, dari <https://core.ac.uk/reader/324199800>

Buku;

Abercrombie N, S. Hill, & BS. Turner. (2010). *Kamus Sosiologi*. (Desi Noviyani, dkk, Penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ghony, M & Fauzan A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutinah & B. Suyanto. (2013). *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Anawar, Y dan Adang. (2008). *Pengantar Sosiologi Hukum*. Bandung: Grasindo.

Coleman, J. 1994. *Foundations of Social Theory*. Muttaqien, I. 2019. *Nusa Media* : Bandung, Indonesia.

Internet;

Pusparisa, Y. (2020). Berapa Jumlah Pengguna Smartphone Dunia. Diakses 26 Juli 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2020/01/20/berapa-jumlah-pengguna-smartphone-dunia>.

Pusparisa, Y. (2020). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025. Diakses 26 Juli 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.

Elvira, V. (2021). Industri game dan E-sport punya pasar potensial di Indonesia. Diakses 26 Juli 2021, dari <https://industri.kontan.co.id/news/industri-game-dan-esports-punya-pasar-potensial-di-indonesia>.

Wicaksoni, A. (2020). Berapa Jam Efektif Untuk Jadi Pemain E-Sport. Diakses 27 Juli 2021, dari <https://esportsku.com/berapa-jam-efektif-untuk-jadi-pemain-pro-esports/>.

Takur, T. (2021). *Sejarah Game dan Perkembangannya Hingga Sekarang*. Diakses 15 Agustus

2021, dari
<https://sobatgame.com/sejarah-game/>

Prinada, Y. (2021). Bagaimana
Pertumbuhan dan
Perkembangan IPTEK dari
Zaman ke Zaman?. Diakses 26

September 2021, dari
<https://tirto.id/bagaimana-pertumbuhan-dan-perkembangan-iptek-dari-zaman-ke-zaman-gbJd>