

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia telah berada di era industri yang sebagian besar operasional aktivitasnya dilandasi oleh teknologi terbaru. Masyarakat Indonesia telah menggunakan internet dalam berbagai aktivitas seperti belajar, bekerja, kepentingan medis dan bidang keolahragaan yang disebut dengan *E-sports* (olahraga elektronik). Secara singkat istilah *E-sports* (dalam literatur, juga disebut ESport, e-Sport, *E-sports* atau *E-sports*) adalah singkatan dari olahraga elektronik jika di terjemahkan dalam Bahasa Indonesia (Szillat et al., 2020).

Pandangan Masyarakat Indonesia terhadap *E-sports* masih Sebagian besar terbatas dalam persepsi hanya sekedar bermain game. Karena *E-sports* merupakan cabang olahraga yang relatif baru masih banyak orang yang belum sepenuhnya memahami berbagai dampaknya. Sebagian orang masih cenderung melihat *E-sports* dari sudut pandang negatif tanpa melihat aspek positifnya. Perkembangan *E-sports* di Kabupaten Magetan, pada Kejuaraan Porprov (Pekan Olahraga Provinsi) ke-VII Jawa Timur, Magetan sumbangkan 1 medali perak divisi Mobile Legends. Gelaran pertama cabang *E-sports* Piala Bupati Cup 2023 yang berlangsung di Pendopo Surya Graha Kabupaten Magetan, ada 2 dvisi yaitu Mobile Legends dan PUBG Mobile. Meskipun demikian kenyataannya *E-sports* tidak hanya sekedar bermain game, melainkan juga menawarkan berbagai peluang karir dibalikinya.

Ada beberapa peluang karir di *E-sports* seperti Pemain Profesional, Streamer atau Konten Kreator, Pelatih, Analisis, Wasit dan Caster. Gaji pemain profesional di liga MPL ID (Mobile Legends Profesional Liga Indonesia) minimal di Rp 7 jutaan menurut (CEO RRQ KINGDOM di Chanel Youtube RRQ AP pada tanggal 23 Januari 2024). Hadiah di liga MPL season 13 sebesar USD 100.000 dan untuk MVP laga final mendapatkan hadiah sebesar USD 2.000. Untuk MSC (Mobile Legends Southeast Asia Cup) 2024 dilaksanakan di Riyadh Saudi Arab dengan Prizepool US\$3 juta atau setara dengan Rp 47 miliar.

E-sports juga termasuk sebagai cabang olahraga resmi yaitu olahraga prestasi. Berdasarkan pasal 1 no 12 Undang-undang Keolahragaan yang berbunyi “Olahraga Prestasi adalah Olahraga yang membina dan menggambarkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”. Lebih lanjut pada pasal 21 ayat (1), (2) dan (3) Undang-undang Keolahragaan menyebutkan bahwa “Olahraga berbasis teknologi digital/elektronik diselenggarakan dalam lingkup olahraga prestasi, olahraga Pendidikan dan olahraga masyarakat penyelenggaraan *E-sports* ini tetap berorientasi pada kebugaran, Kesehatan dan interaksi sosial”.

Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk atlet maupun team yang sudah terjun di kancah urnamen internasional maupun nasional, organisasi tersebut ialah PBESI (Pengurus Besar *E-sports* Indonesia) dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) serta

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) selaku otoritas kegiatan olahraga Indonesia.

Perkembangan *E-sports* di Indonesia sudah sangat berkembang yaitu adanya turnamen local dan inter local. Turnamen local dibuat oleh organisasi, Perusahaan local, sponsor dan salah satu gaming gear produk local maupun internasional. Turnamen inter local bisa di ikuti oleh tim Indonesia atau berbagai tim berbagai macam negara-negara Eropa maupun Asia. *E-sports* divisi mobile legends mungkin bisa dikatakan paling populer di Indonesia. Pada Sea Games 2023 Kamboja Tim nasional *E-sports* Indonesia keluar sebagai juara umum, 3 medali emas dari nomor Valorant, Mobile Legend BangBang (MLBB) Women dan PUBGM Tim, dan 2 medali perak dari nomor CrossFire dan PUBGM solo.

Mobile legends Bang-Bang adalah game *E-sports* yang dikembangkan oleh Moonton yang dimainkan melalui android. Mobile Legends dirilis untuk pertama kalinya pada tahun 2016. Pada saat setelah game mobile legends ini dirilis, langsung peminatnya meningkat dilihat dari banyaknya yang mendownload di playstore. Mobile Legends masuk untuk pertama kalinya ke Indonesia pada tanggal 11 Juli 2016. Saat masuk ke Indonesia peminatnya tinggi. Mobile Legends juga pernah memenangkan penghargaan bergengsi yaitu game terbaik di tahun 2019 pada gelaran Indonesia gaming award 2019. Indonesia sudah ada beberapa prestasi dalam bidang *E-sports* divisi mobile legends yaitu medali emas pada MSC (MLBB SOUTHEAST ASIA CUP) tahun 2019, medali emas pada M seires I tahun 2019, medali perak pada Sea Games

filipina tahun 2019, medali perak pada Sea Games Vietnam tahun 2021, medali emas pada IESF World Championship tahun 2022.

Salah satu ikon terkemuka dalam dunia e-sports Mobile Legends di Indonesia adalah Eko "Oura" Julianto, yang lahir pada 24 Juli 1998 di Batam, Kepulauan Riau. Oura adalah salah satu pemain e-sports Mobile Legends paling sukses di Indonesia. Memulai karir profesionalnya dengan EVOS Esports pada tahun 2017, Oura mencapai puncak kesuksesan dengan memenangkan M1 World Championship 2019 dan dinobatkan sebagai MVP turnamen tersebut. Dikenal karena kemampuannya memainkan hero-hero di role Fighter dan Assassin, Oura juga berhasil membawa EVOS menjuarai MPL Indonesia Season 4. Setelah pensiun dari kompetisi profesional pada akhir 2020, Oura tetap aktif dalam komunitas e-sports sebagai content creator dan memiliki tim *E-sports* yaitu GPX, terus menginspirasi banyak pemain muda melalui media sosial dan platform streaming. Kesuksesan dan pengaruhnya menjadikannya salah satu ikon terkemuka dalam dunia e-sports Mobile Legends di Indonesia.

Beberapa keuntungan yang diperoleh melalui keikutsertaan cabang olahraga game *E-sports* antara lain seperti mendapatkan hiburan dan rekreasi, memperoleh keuntungan secara ekonomi dengan berbisnis di bidang game *E-sports*, menjadi influencer dan menjadi pro player atau atle game *E-sports*. Game *E-sports* merupakan olahraga yang dinamis, sehingga siapapun memiliki kesempatan memperoleh keuntungan secara ekonomi maupun menjadi atlet professional jika memiliki ketekunan dalam mengasah keterampilan dalam

memainkannya. *E-sports* bukan hanya sekedar bermain game melainkan bisa menjadi karir seperti pro player, pelatih, wasit, dan tim manager.

Berdasarkan hasil temuan utama penelitian yang dilakukan oleh (Fendy Marzuki, 2023) Hasil analisis ini memberikan wawasan mengenai hal tersebut sentimen terhadap karir *E-sports* di Indonesia, antara lain positif, negatif, dan sentimen netral dan menurut (Nugraha, 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki persepsi yang positif terhadap *E-sports* sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur masuk dalam kategori baik. Berdasarkan apa yang dipaparkan pada latar belakang di atas serta mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Presepsi Komunitas *E-sports* divisi Mobile Legends terhadap Karir di Kabupaten Magetan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pertanyaan yang dapat dikaji yaitu: Bagaimana Presepsi Komunitas *E-sports* Divisi Mobile Legends Terhadap Karirnya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan di atas, tujuan penelitian ini dilakukan untuk memahami fenomena atau gejala sosial yang menitikberatkan pola gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan presepsi komunitas *E-sports* divisi mobile legend terhadap karir di Kabupaten Magetan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini adalah sebagai pengembangan ilmu sebagai khasanah pengetahuan tentang *E-sports* yang terjadi agar lebih mengetahui bagaimana memahami bahwa *E-sports* bukan hanya sekedar bermain game, melainkan bisa menjadi karir dan yang terpenting menambahkan ilmu pengetahuan dan khasanah ilmu dibidang *E-sports* .

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan dan bisa digunakan siapa saja untuk mengetahui karir di bidang *E-sports* yang saat ini bisa semakin banyak peminatan serta bisa semakin memajukan industry *E-sports* .

E. Definisi Istilah

Di bawah ini merupakan Definisi Istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *E-sports*

Merujuk pada bentuk olahraga elektronik yang melibatkan pemain berkompetisi dalam permainan video, seringkali dalam format turnamen atau liga. Dengan tujuan memenangkan pertandingan.

2. Komunitas *E-sports*

Sebuah kelompok individu yang memiliki minat dan keterlibatan dalam dunia *E-sports* , sering kali terorganisir dan berinteraksi secara teratur, baik secara online maupun offline.

3. Mobile legends

Sebuah permainan video mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang populer, dimainkan secara daring antara dua tim dengan tujuan menghancurkan markas lawan.

4. Presepsi

Cara individual tau kelompok melihat, memahami, dan menafsirkan informasi atau situasi. Merujuk pada pandangan dan pemahaman komunitas E-sports Mobile legends terhadap karir di Kabupaten Magetan.

5. Karir *E-sports*

Proses membangun dan mengembangkan jalur profesional dalam industry *E-sports* , mencakup aspek seperti kompetisi, sponsor, dan pemasaran diri untuk mencapai kesuksesan dan pengakuan dalam dunia *E-sports* .

6. Kabupaten Magetan

Merupakan wilayah administratif di Indonesia, di mana penelitian ini difokuskan pada komunitas *E-sports* Mobile legends dan presepsinya terhadap karir *E-sports* .