

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Presepsi

a. Pengertian Presepsi

Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan “tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui melalui panca inderanya. Persepsi adalah proses mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi sensoris agar informasi tersebut menjadi bermakna (King, 2016 dalam Hukama, 2020). Persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indera-indera yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada di lingkungannya (Nursalam & Syarifuddin, 2017). Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa presepsi adalah suatu proses mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi melalui proses sensoris, sehingga mengetahui segala sesuatu yang ada di lingkungan.

b. Bentuk-Bentuk Persepsi

Menurut Walgito (2010) proses pemahaman terhadap rangsang atau stimulus yang diperoleh oleh indera menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa bentuk :

1) Persepsi melalui Indera Penglihatan

Alat indera merupakan alat utama dalam individu mengadakan persepsi. Seseorang dapat melihat dengan matanya tetapi mata bukanlah satu-satunya bagian hingga individu dapat mempersepsi apa yang dilihatnya, mata hanyalah merupakan salah satu alat atau bagian yang menerima stimulus, dan stimulus ini dilangsungkan oleh syaraf sensoris ke otak, hingga akhirnya individu dapat menyadari apa yang dilihat.

2) Persepsi melalui Indera Pendengaran

Orang dapat mendengar sesuatu dengan alat pendengaran, yaitu telinga. Telinga merupakan salah satu alat untuk dapat mengetahui sesuatu yang ada di sekitarnya. Seperti halnya dengan penglihatan, dalam pendengaran individu dapat mendengar apa yang mengenai reseptor sebagai suatu respon terhadap stimulus tersebut. Kalau individu dapat menyadari apa yang didengar, maka dalam hal ini individu dapat mempersepsi apa yang didengar, dan terjadilah suatu pengamatan atau persepsi.

3) Persepsi melalui Indera Pencium

Orang dapat mencium bau sesuatu melalui alat indera pencium yaitu hidung. Sel-sel penerima atau reseptor bau terletak dalam hidung sebelah dalam. Stimulusnya berwujud benda-benda yang bersifat khemis atau gas yang dapat menguap, dan mengenai alat-alat penerima yang ada dalam hidung, kemudian diteruskan

oleh syaraf sensoris ke otak, dan sebagian respon dari stimulus tersebut orang dapat menyadari apa yang dicitumnya yaitu bau yang dicitumnya.

4) Persepsi melalui Indera Pengecap

Indera pengecap terdapat di lidah. Stimulusnya merupakan benda cair. Zat cair itu mengenai ujung sel penerima yang terdapat pada lidah, yang kemudian dilangsungkan oleh syaraf sensoris ke otak, hingga akhirnya orang dapat menyadari atau mempersepsi tentang apa yang dikecap itu.

5) Persepsi melalui Indera Peraba (kulit)

Indera ini dapat merasakan rasa sakit, rabaan, tekanan dan temperatur. Tetapi tidak semua bagian kulit dapat menerima rasa-rasa ini. Pada bagian-bagian tertentu saja yang dapat untuk menerima stimulus-stimulus tertentu. Rasa-rasa tersebut di atas merupakan rasa-rasa kulit yang primer, sedangkan di samping itu masih terdapat variasi yang bermacam-macam. Dalam teknan atau rabaan, stimulusnya langsung mengenai bagian kulit bagian rabaan atau tekanan. Stimulus ini akan menimbulkan kesadaran akan lunak, keras, halus, kasar.

Bentuk persepsi pada intinya merupakan persepsi yang tidak hanya dilakukan oleh penglihatan saja, namun dengan alat indera secara lengkap agar menghasilkan suatu data yang maksimal dan

sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dimana stimulus itu bersifat kuat maka hasil yang didapat agar lebih spesifik.

c. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Toha dalam (Arifin et al., 2017) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

Sedangkan menurut Sarlito W. Sarwono dalam (Listiyana & Hartono, 2015) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu:

- 1) Perhatian, biasanya tidak menangkap seluruh rangsang yang ada disekitar kita sekaligus, tetapi memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Perbedaan fokus perhatian antara satu dengan orang lain akan menyebabkan perbedaan persepsi.
- 2) Kesiapan mental seseorang terhadap rangsangan yang akan timbul.

- 3) Kebutuhan merupakan kebutuhan sesaat maupun menetap pada diri individu akan mempengaruhi persepsi orang tersebut. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan persepsi bagi tiap individu.
- 4) Sistem nilai, yaitu sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh pula terhadap persepsi.
- 5) Tipe kepribadian, yaitu dimana pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Sehubungan dengan itu maka proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh diri seseorang persepsi antara satu orang dengan yang lain itu berbeda atau juga antara satu kelompok dengan kelompok lain.

2. Komunitas

Kata komunitas (*community*) berasal dari kata latin *communire* (*communio*) yang berarti memperkuat. Dari kata ini di bentuk istilah *communitas* yang artinya persatuan, persaudaraan, umat/jamaat, kumpulan bahkan masyarakat. Sedangkan menurut Soerjono soekanto komunitas diterjemahkan sebagai masyarakat setempat, yang menunjukan warga sebuah desa, kota, suku, atau bangsa. Apabila anggota-anggota suatu kelompok, baik kelompok besar ataupun kecil, hidup bersama sehingga merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, kelompok tersebut disebut masyarakat setempat (Widarti, 2010). Komunitas berasal dari bahasa latin *communities* yang berarti "kesamaan",

kemudian dapat diturunkan dari communis yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Dailami et al., 2023).

Komunitas merupakan masyarakat setempat, istilah yang menunjuk pada warga sebuah desa, kota, suku atau bangsa. Kretrianya adalah adanya hubungan sosial antara anggota kelompok. Adanya sekumpulan orang yang disebut kelompok atau komunitas itu memiliki syarat sebagai berikut:

- a. Setiap anggota komunitas harus sadar bahwa dia merupakan sebagian dari kelompok yang bersangkutan.
- b. Adanya faktor yang dimiliki bersama sehingga hubungan antarmereka bertambah erat, faktor tersebut merupakan nasib yang sama, kepentingan yang sama, tujuan yang sama, ideology yang sama dan lain-lain.
- c. Adanya hubungan timbal balik antara anggota yang satu dengan anggota yang lain.

Syarat-syarat tersebut ternyata tampak kelihatan dengan terbangunnya komunitas preman di Desa tersebut. Interaksi yang begitu erat antar anggota, berlangsungnya suatu kepentingan tertentu kesamaan pola perilaku khas, dan

lain-lain telah menyebabkan mereka bergerombol atau bersama-sama dalam melakukan sesuatu.

3. Karir

a. Perencanaan Karir

Perencanaan karir adalah perencanaan yang fokus pada pekerjaan dan pengidentifikasian jalan karir yang memberikan kemajuan yang logis atas orang-orang diantara pekerjaan dalam organisasi (Mathis & Jackson, 2006 dalam Massie, 2015). Perencanaan karir adalah aktivitas peserta didik yang mengarah pada keputusan karir masa depan (Supriatna & Dadang, 2009 dalam Massie, 2015). Tujuan dari perencanaan karir adalah peserta didik memiliki sikap positif terhadap karir di masa yang akan datang. Berdasarkan definisi sebelumnya dapat disimpulkan perencanaan karir dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang digunakan seseorang untuk memilih tujuan karir dan lajurkarir untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menyesuaikan tujuan karir dan kemampuan individu dengan kesempatan untuk mengisinya secara sistematis.

b. Pengembangan Karir di *E-sports*

Pengembangan karir adalah proses peningkatan kemampuan kerja individu yang dicapai dalam rangka mencapai karier yang diinginkan (Sudiro & Achmad, 2011 dalam Massie, 2015). Pengembangan karier merupakan suatu kondisi yang menunjukkan adanya sebuah peningkatan-peningkatan status seseorang pada suatu organisasi dalam jalur karier yang

telah ditetapkan dalam organisasi yang bersangkutan (Martoyo & Susilo, 2007 dalam Massie, 2015). Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan pengembangan karier merupakan tanggung jawab suatu organisasi yang menyiapkan karyawan dengan kualifikasi dan pengalaman tertentu, agar pada saat dibutuhkan organisasi sudah memiliki karyawan dengan kualifikasi tertentu.

Pengembangan karir di industri esports mencakup berbagai aspek, mulai dari menjadi pemain profesional hingga mengisi peran-peran pendukung yang tak kalah penting. Bagi mereka yang bercita-cita menjadi pemain profesional, langkah pertama adalah meningkatkan keterampilan melalui latihan intensif dan partisipasi dalam turnamen kecil. Bergabung dengan tim esports juga menjadi kunci untuk mendapatkan pengalaman kompetitif. Selain itu, menjaga kesehatan fisik dan mental sangat penting untuk performa optimal.

Selain menjadi pemain, ada banyak jalur karir lainnya. Streamer dan konten kreator, misalnya, dapat membangun audiens melalui platform seperti Twitch atau YouTube dengan menyediakan konten berkualitas tinggi dan berinteraksi secara konsisten dengan penggemar. Monetisasi melalui sponsor, donasi, dan iklan juga menjadi sumber penghasilan utama mereka. Kreativitas dan inovasi dalam konten menjadi faktor penting untuk menarik dan mempertahankan audiens.

Bagi yang tertarik menjadi pelatih atau analis, memiliki pemahaman mendalam tentang permainan dan strategi sangat krusial. Pengalaman bisa

didapat dengan bekerja bersama tim kecil sebelum melangkah ke tim profesional. Kemampuan komunikasi dan analisis data juga penting untuk menyampaikan strategi dan kritik konstruktif. Di sisi lain, manajer tim perlu memiliki keterampilan organisasi, manajemen, dan negosiasi yang baik, serta kemampuan untuk mengkoordinasi partisipasi tim dalam berbagai turnamen dan acara.

Peran caster dan komentator membutuhkan pengetahuan mendalam tentang permainan serta keterampilan berbicara di depan umum yang kuat. Membangun jaringan dengan pemain, tim, dan penyelenggara turnamen serta membangun portofolio yang mencakup berbagai turnamen dapat membantu dalam karir ini. Jurnalis dan penulis esports juga memiliki peran penting dengan kemampuan menulis artikel, ulasan, dan laporan yang menarik serta melakukan penelitian dan wawancara mendalam. Menggunakan media sosial untuk berbagi artikel dan berinteraksi dengan komunitas juga menjadi bagian dari pekerjaan mereka.

Di sisi teknis, pengembangan game dan teknologi menawarkan peluang karir bagi mereka yang memiliki keterampilan dalam desain game, pemrograman, dan pengujian kualitas. Inovasi dalam meningkatkan permainan dan teknologi yang digunakan dalam esports menjadi fokus utama dalam jalur ini. Untuk mengembangkan karir di esports, membangun jaringan dengan profesional di industri melalui media sosial, konferensi, dan acara esports sangat penting. Pendidikan dan pelatihan yang relevan dapat membantu meningkatkan keterampilan teknis dan

manajerial. Mendapatkan pengalaman praktis melalui proyek atau magang, mencari mentor, dan siap beradaptasi dengan perubahan industri juga merupakan langkah-langkah yang dapat diambil. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan jaringan profesional, siapa pun yang tertarik dengan industri esports dapat menemukan jalur karir yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

4. *E-sports*

E-sports adalah olahraga digital yang menggunakan game online sebagai arena pertandingan (Permatasari et al., 2021). *E-sports* adalah bidang kegiatan olahraga dimana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006). *E-sports* adalah bagian olahraga yang menggunakan permainan game sebagai wadah utama untuk bersaing (kompetitif). Untuk berkontribusi pada studi akademis *E-sports* file dengan mengevaluasi pengaruh proses pada game digital (Savas et al., 2020). Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *E-sports* merupakan kegiatan olahraga elektronik yang menggunakan game oline sebagai wadah utama untuk bersaing (kompetitif).

a. Perkembangan E-sports

Di Indonesia banyak olahraga *E-sports* yang masuk di indonesia salah satunya yaitu divisi mobile legends masuk ke Indonesia dan mulai berkembang pada tahun 2016 kemudian mendapatkan tanggapan yang sangat baik di masyarakat Indonesia, hingga pada tahun 2021 bulan

oktober saat ini telah mencapai download 100 juta kali di google playstore. Olahraga yang berkembang ditandai dengan munculnya olahraga-olahraga baru, salah satunya *E-sports* yang juga terus berkembang setiap tahunnya bahkan pernah masuk pertama diajang internasional Asian Games 2018 di Indonesia tetapi venue tersebut belum digunakan khusus *E-sports* (Amelia & Santoso, 2020).

E-sports pun telah masuk dalam cabang olahraga yang sangat besar seperti yaitu E-sports divisi mobile legends telah masuk di PON Pekan Olahraga Nasional, Asian Games, Piala Dunia E-sports divisi mobile legends dan berbagai turnamen besar lainnya, disaat turnamen diadakan banyak antusias para masyarakat Indonesia mengikuti jalannya turnamen tersebut dan hingga sampai sepopuler saat ini. Rujukan : (Kurniawan, 2020).

b. Tujuan E-sports

Berbagai tujuan yang ingin diraih melalui E-sports ini untuk mendapatkan keuntungan ekonomi melalui industri olahraga yang sangat menarik untuk dibahas, kemudian untuk menjadi bagian bela negara melalui prestasi di kancah internasional melalui bidang E-sports mobile legends ini, beberapa tujuan E-sports sebagai berikut:

- 1) Untuk menentukan kriteria tujuan *E-sports* yang sukses
- 2) Menggali variabel atau faktor yang menentukan keberhasilan tujuan *E-sports*.

3) Untuk menganalisis perbandingan tingkat negara pada tujuan *E-sports* dan

4) Untuk memberikan model terbaik untuk tujuan *E-sports* .

c. Manfaat E-sports

Manfaat keterlibatan dalam E-sports s bagi remaja adalah yang paling terlibat dalam industri E-sports s di seluruh dunia, keterlibatan pemuda dalam jumlah besar ini tentu saja didorong oleh sejumlah faktor pendukung seperti hobi, tekanan teman sebaya dan hadiah uang itu sendiri, E-sports s para remaja ini dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka, lagi yang penting, mereka dapat melakukan apa yang mereka sukai, dan mendapatkan bayaran untuk minat mereka (“Faedah Keterlibatan Belia Di Dalam E-Sukan (Benefits Of Youth Involvement In E-sports s),” 2020). Banyak orang yang tidak menyadari jika E-sports memiliki banyak manfaat dalam membantu perkembangan otak (Santoso & Hidayatun, 2017).

Selain itu manfaat E-sports sangat berguna bagi orang-orang yang ingin mendapatkan keuntungan ekonomi melalui bidang E-sports Mobile Legends karena sangat diminati oleh khalayak masyarakat Indonesia dan dapat juga digunakan sebagai alat untuk berprestasi dalam cabang olahraga E-sports divisi Mobile Legends.

5. Mobile Legends

a. Pengertian mobile legends

Mobile Legends adalah game *E-sports* yang bisa dimainkan melalui handphone baik itu handphone android maupun ios. Game *E-sports* mobile legends tahun 2022 mengalami perkembangan, dilihat dari Google Playstore mobile legends telah diunduh sebanyak 100 juta kali. Industri game *E-sports* mobile legends memiliki nilai ekonomi yang besar, bisa dimanfaatkan bisnis melalui game *E-sports* .

Mobile legends adalah game *E-sports* yang bisa dimainkan melalui handphone maupun komputer. Game mobile legends merupakan *E-sports* bergenre multiplayer online yang bertanding di arena (MOBA) yang diciptakan oleh (Mooton). Mobile Legends adalah game *E-sports* yang dimainkan oleh 10 orang yang terbagi kedalam 2 tim. Game *E-sports* mobile legends memiliki fokus tujuan untuk menghancurkan tower milik lawannya untuk meraih kemenangan. Mobile legends memiliki beberapa tipe hero untuk dimainkan yaitu assassin, mage, tank, fighter, marksman, dan support. Beberapa tipe hero tersebut memiliki fungsinya masing – masing di dalam sebuah tim. Bermain game *E-sports* mobile legends bisa dimainkan dengan orang yang belum dikenal dan sudah dikenal untuk kerjasama dalam sebuah tim. Karena komunikasi serta kerjasama tim sangat diperlukan untuk meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan (Permassanty & Irawan, 2018).

b. Sejarah mobile legends

Mobile Legends :Bang-Bang adalah game *E-sports* yang dikembangkan oleh Moonton yang dimainkan melalui android. Mobile legends dirilis di android pada beberapa negara yaitu China, Malaysia, dan Indonesia pada 11 juli 2016. Tidak hanya di android saja, tetapi di iOS pun juga, tanggal perilisannya yaitu pada 9 november 2016 (Mawalia, 2020). Mobile Legends adalah game populer di Indonesia karena dalam memainkannya tidak memerlukan banyak alat, cukup melalui handphone sudah bisa memainkannya. 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. Hingga kini mobile legends mengalami perkembangan serta memperbaiki kualitas nya agar menjadi lebih baik.

Asal game mobile legends berasal dari tiongkok china yang perusahaannya berada di china. Bahkan game mobile legends asal tiongkok china ini mengalami perkembangan dan membuka cabang kantor di Indonesia pada tahun 2016. Mobile Legends selalu mengalami perubahan dalam tampilan dari tahun 2016 hingga saat ini tahun 2022. Bagi pemain game mobile legends tahun 2016 awal memainkannya hingga saat ini tahun 2022 pasti

bakal takjub yang dahulu nya tampilannya masih kualitas nya kurang saat ini menjadi lebih baik hanya dengan menggunakan handphone dapat memainkannya.

Pencipta game mobile legends sekaligus pengembang nya adalah Moonton yang merupakan pengembang asal shanghai China. Pemain game Indonesia menyebut pemilik mobile legends ialah Moonton, tetapi itu hanya nama tengah nya saja dari sebuah perusahaannya, nama lengkap dari perusahaannya tersebut ialah Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.

Dilihat dari sejarahnya bahwa game mobile legends banyak yang mendukung dan memainkannya serta banyak pembaharuan yang terjadi di dalam game tersebut sehingga para pemain tidak bosan ataupun jenuh untuk memainkannya. Selalu ada hal baru seperti kemunculan hero baru, skin baru, event baru, membuat daya tarik game mobile legends ini semakin tinggi.

c. Role hero mobile legends

Role hero di game mobile legends memiliki fungsi nya masing-masing untuk menunjang kemenangan dalam sebuah tim. Beberapa role hero di game mobile legends yaitu ada marksman, tank, mage, fighter, assassin, dan support. Pada sebuah tim harus memiliki role yang berbeda untuk mendukung fungsinya masing-masing. Berikut penjelasan masing-masing role di mobile legends:

1) Marksman

Marksman adalah hero yang memiliki damage tinggi terutama pada menit-menit akhir pada pertandingan. Marksman sangat lemah pada awal pertandingan karena harus membutuhkan level farming di awal terlebih dahulu. Pada saat di awal game marksman sangat lemah dan belum memiliki damage tinggi maka biasanya di awal game marksman selalu di kawal oleh tank untuk melindungi marksman. Pada menit akhir game marksman bisa menjadi pembeda dan memiliki damage tinggi untuk memenangkan pertandingan.

2) Tank

Tank adalah hero yang dikhususkan melindungi teman satu timnya yang memiliki HP yang tipis dan mudah di incar oleh lawannya. Tank memiliki HP yang tinggi untuk melindungi teman satu timnya. Tugas tank selain melindungi juga untuk membukakan mini map agar teman satu timnya mengetahui posisi lawannya berada dimana. Walaupun tank memiliki HP yang tinggi, tank tidak memiliki damage yang tinggi karena dikhususkan untuk melindungi teman satu tim.

3) Mage

Mage adalah role yang memiliki damage magic dan mematikan saat di awal pertandingan. Mage memiliki HP dan armor yang kecil maka mudah potensi untuk diincar assassin

lawan. Mage memiliki kesempatan besar untuk mengganggu lawannya di awal game hingga pertengahan karena potensinya terlihat saat awal game. Namun mage akan lemah saat akhir pertandingan karena tugas di akhir pertandingan ialah marksman untuk memberikan damage tertinggi di akhir pertandingan. Tugas utama role mage ialah mengganggu lawan saat diawal pertandingan agar tidak mudah mendapatkan level dalam pertandingan.

4) Fighter

Fighter adalah hero yang memiliki HP yang lebih tinggi dari marksman dan lebih rendah dari tank soal HP. Fighter juga memiliki damage yang lebih rendah dari marksman dan lebih tinggi dari tank. Bisa dikatakan role fighter ini role yang setengah-setengah. Pada saat pertandingan awal perlu menjaga jarak agar tidak mudah diciduk oleh lawannya. Tetapi saat di akhir menit pertandingan, role fighter ini memiliki damage yang setara dengan marksman dan assassin.

5) Assassin

Assassin adalah role dengan damage tertinggi didalam sebuah tim. Assassin ialah role spesialis mengincar role hero yang memiliki HP yang rendah untuk menciduknya. Assassin saat masuk dalam pertarungan menunggu tank untuk membukakan posisi

lawannya sehingga assassin tau posisinya lalu dapat menyergapnya langsung dalam sebuah pertarungan.

6) Support

Support adalah hero yang dikhususkan untuk melindungi temannya. Role support dibekali skill yang bisa menambahkan HP dari tim nya. Support seperti namanya untuk mensupport tim nya serta melindungi dengan skill yang dimilikinya. Kebanyakan skill hero role support sangat berguna untuk melindungi tim nya saat dalam pertarungan. Meskipun role support dikhususkan untuk melindungi tim nya, mereka tidak memiliki HP yang setinggi tank.

d. Komunikasi di mobile legends

Komunikasi dalam sebuah tim sangat diperlukan untuk meraih sebuah kemenangan. Game *E-sports* mobile legends sudah membekali suatu fitur untuk berkomunikasi saat di pertandingan melalui pesan teks ataupun suara. Semua itu bertujuan agar bisa berkoordinasi serta melindungi satu sama lain sebagai suatu kesatuan tim. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui fungsi dari fitur komunikasi yang ada di game *E-sports* mobile legends (Sumarso et al., 2019).

e. Mode permainan yang ada di mobile legends

Game Mobile Legend semakin besar karena memiliki jumlah pemain lebih dari 100 juta yang tersebar di seluruh dunia. Semakin besarnya sebuah game, menunjukkan bahwa permainan tersebut memiliki hal-hal yang menarik dan menyenangkan. Selain beragamnya jenis hero yang

tersedia, mode permainan yang ada di Mobile Legend pun cukup menarik perhatian player.

Ada enam mode permainan berbeda yang ada di Mobile Legend, terdiri dari VS A.I. Mode, Custom Mode, Classic Mode, Rank Mode, Brawl Mode dan yang terakhir adalah Arcade Mode. Jika kamu merupakan seorang pemula di Mobile legend, pahami dulu yuk bentuk dan tujuan dari keenam mode permainan Mobile Legend tersebut.

1) VS A.I. mode

Sama-sama menghadirkan pertarungan 5vs5, A.I mode merupakan jenis permainan di mana seorang player akan bertemu empat manusia lainnya dan bertarung melawan kecerdasan buatan (A.I). Mode ini biasanya digunakan para pemain untuk latihan atau menaikkan kredit skor yang turun. Di Mode ini, winrate hero tidak akan dihitung, jadi kamu bebas berlatih hingga menguasai hero yang kamu gunakan. Moonton selaku pengembang game, selalu meningkatkan kemampuan A.I agar pemain tidak mudah membunuh hero A.I dan tidak cepat-cepat menyelesaikan pertandingan. Latihan pun serasa sedang bermain dengan orang sungguhan.

2) Classic mode

Ini adalah mode paling dasar di Mobile Legend. Pertandingan sungguhan 5vs5 melawan orang lain namun tak ada sistem peningkatan rank. Jadi, kamu bisa lebih bersantai sembari

meningkatkan skill. Beberapa pemain mungkin menganggap latihan di mode VS A.I. terlalu mudah, jadi mereka lebih memilih latihan di Classic Mode karena tingkatannya yang sedikit lebih sulit.

3) Custom mode

Kamu pernah ditantang 1vs1 sama orang lain? jika ya, berarti kamu akan bermain dengannya di Custom Mode. Custom mode adalah bentuk pertandingan bebas di mana kamu bisa memilih lawan dan kawan sesuka hati. Jumlah pemain minimal satu orang dan maksimal 10 orang. Mau vs berapapun terserah kamu, misal 1vs2, 5vs3 dan lainnya bisa kamu atur tanpa lawan ataupun kamu bisa lawan musuh yang mudah bisa diatur sesuai keinginan. Biasanya, orang-orang menggunakan mode ini jika ingin mempelajari hero Fanny.

4) Rank mode

Ini adalah mode utama yang ada di Mobile Legend. Mode rank merupakan mode yang akan membuat pemain mendapatkan bintang untuk naik level. Semakin tinggi level, akan membuat kamu semakin disegani oleh para gamer. itu akan menunjukkan seberapa jago kamu dalam bermain game. Mode ini adalah mode yang sangat serius, semua pemain akan mengerahkan kemampuan terbaiknya di mode ini. pemain pun tidak sembarangan menggunakan hero. Hanya hero yang ia kuasai saja yang akan

dimainkan. Level yang ada di rank mode: Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic dan Glorious Mythic. Jika kamu sampai di rank paling tinggi, yaitu Glorious Mythic, maka kesempatan kamu bertemu dengan para pemain profesional akan semakin tinggi.

5) Brawl mode

Brawl Mode adalah mode permainan yang santai. Tetap berkonsep 5vs5, namun hanya ada satu line yang akan kamu lalui. Tidak ada sistem rank di mode ini. Akan tetapi, jika kamu sering bermain di brawl mode, kamu akan terbiasa melakukan war dan bermain taktik yang tepat. Ini akan membantu kamu bermain di rank mode.

6) Arcade mode

Ini adalah mode terbaru yang ada di Mobile legend. Jika kamu bosan dengan nuansa empat mode sebelumnya, maka kamu bisa masuk ke arcade mode. Di sini kamu akan menemukan beragam bentuk pertandingan yang unik dan berbeda. Sampai saat ini, setidaknya ada Sembilan model pertandingan di arcade mode: Magic Chess (8 Player), Ravage, Survival (Konsep Bertahan Hingga Akhir. Terdiri dari 99 pemain), Mirror (duel antara hero yang sama), Deathbattle, Mayhem, Evolve, Brawl & Mirror dan Chess-TD.

f. Manfaat dan peranan olahraga elektronik (*E-sports*) mobile legends.

Manfaat di dalam olahraga elektronik (*E-sports*) divisi mobile legends memiliki banyak manfaat terutama yang saat ini sangat populer sampai 100 juta download di google playstore yang industri nya sangat bagus dan diminati, bisa mendapatkan keuntungan dari industri olahraga *E-sports* mobile legends dengan melakukan joki, jual diamond, jasa penjualan akun, bahkan menjadi atlet yang berprestasi yang bisa membanggakan daerah serta bangsa dan negara melalui *E-sports* mobile legends. Perkembangan *E-sports* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat ditandai banyak bermunculan kompetisi *E-sports* berskala local hingga nasional dan juga bermunculan pemain game *E-sports* baru.

Sebagai fenomena sosial yang jelas, digitalisasi mulai memiliki pengaruh yang kuat pada konsep olahraga tradisional dan prinsip-prinsip yang menjadi dasarnya, menciptakan bentuk-bentuk eksistensi dan praktik olahraga baru dan mengarah pada munculnya *E-sports*, karena peran *E-sports* yang semakin penting dalam masyarakat, pekerjaan, atlet, prestasi, dan mengharumkan bangsa (Urdarević & Andonović, 2021).

Peranan olahraga elektronik (*E-sports*) bisa sangat berguna pada saat seperti ini yang pergerakan dibatasi hanya dirumah saja dan masih bisa mendapatkan hiburan yang menarik melalui sektor olahraga elektronik (*E-sports*) mobile legends yang masuk dalam salah satu olahraga rekreasi terbaru ini yang bisa dimainkan di dalam ruangan saja melalui handphone.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu antara lain sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh (Marzuki, 2023) yang berjudul “Analisis Sentimen Terhadap Karir *E-sports* Di Indonesia pada Media Twitter Menggunakan Metode Naïve Bayes”, Penelitian Beliau menggunakan metode Naïve Bayes yang bertujuan untuk memprediksi peluang di masa depan berdasarkan pengalaman di masa lalu. Hasil analisis ini memberikan wawasan mengenai hal tersebut sentimen terhadap karir *E-sports* di Indonesia, antara lain positif, negatif, dan sentimen netral. Temuan ini dapat dimanfaatkan oleh para pemangku kepentingan di bidang *E-sports* industri untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang persepsi masyarakat dan memberikan informasi keputusan mengenai pengembangan karir dan strategi pemasaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha, 2021) yang berjudul “Minat Masyarakat Terhadap *E-sports* Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki persepsi yang positif terhadap *E-sports* sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur masuk dalam kategori baik dengan presentasi terbesar dari seluruh jawaban instrumen yaitu kriteria Sangat Setuju (SS) 28%, Setuju (S) 33%, Tidak Setuju (TS) 25,3%, Sangat Tidak Setuju (STS) 15,6%.

C. Kerangka Berpikir

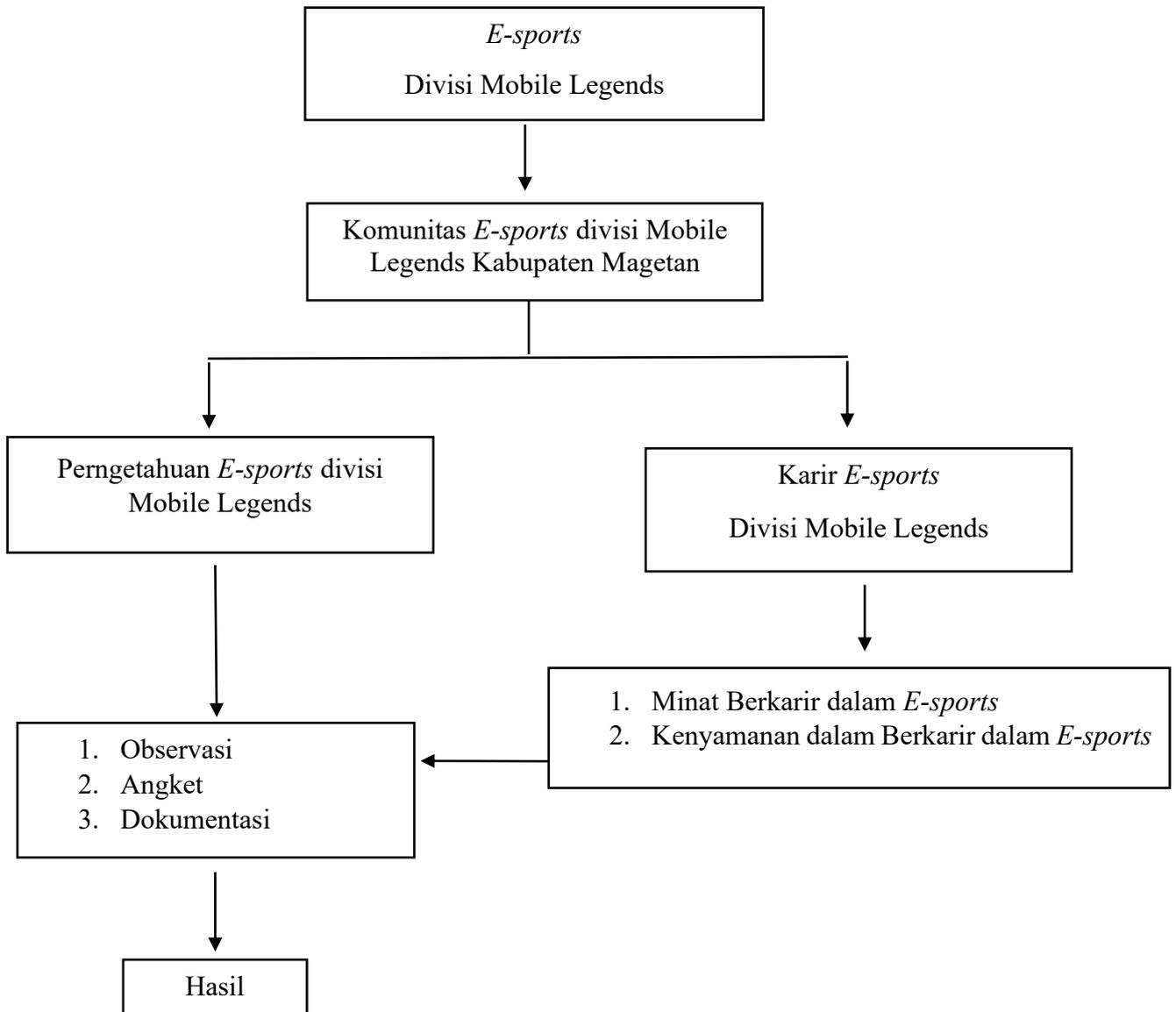
Perkembangan *E-sports* di Indonesia sudah sangat berkembang, sekarang game bukan hanya sekedar bermain saja melainkan sudah menjadi olahraga elektronik atau disebut *E-sports*. *E-sports* khususnya pada divisi Mobile Legends sudah menjadi besar dan banyak sekali peminatnya di Indonesia, Mobile legends sendiri telah diunduh sebanyak 100 juta kali dilihat dari Google Playstore dan App Store. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi sendiri yang mengatur segala kebutuhan atlet maupun tim yang sudah mengikuti turnamen internasional maupun nasional, organisasi tersebut ialah PBESI di bawah KEMENPORA serta KONI selaku otoritas kegiatan olahraga.

Game *E-sports* merupakan olahraga yang dinamis, sehingga siapapun memiliki kesempatan memperoleh keuntungan secara ekonomi maupun menjadi atlet profesional jika memiliki ketekunan dalam mengasah keterampilan dalam memainkannya. *E-sports* bukan hanya sekedar bermain game melainkan ada beberapa peluang karir di *E-sports* seperti Pemain Profesional, Streamer atau Konten Kreator, Pelatih, Analisis, Wasit dan Komentator. 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.

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 dibaliknya.

Hasil pemaparan di atas, peneliti ingin mengetahui presepsi Komunitas *E-sports* divisi Mobile Legends terkait tentang perkembangan *E-sports* dan sudut pandang komunitas tentang karir pada *E-sports* itu sendiri. Observasi, Angket dan Dokumentasi merupakan metode untuk mengetahui pemahaman Komunitas *E-sports* divisi Mobile legends terhadap karir di Kabupaten Magetan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir