

**TREN *ESPORTS* DI KALANGAN MAHASISWA
STUDI PADA KOMUNITAS UNJ E-SPORT
CLUB**

**Nurfauzy Widodo
4915163092**

**Skripsi Ini Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

ABSTRAK

Nurfauzy Widodo, Tren *Esports* Di Kalangan Mahasiswa Studi Pada Komunitas Unj E-Sport Club, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran tentang Tren *Esports* di kalangan mahasiswa studi pada komunitas UNJ E-Sport Club. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui angket (kuesioner) tertutup, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa komunitas UNJ E-Sport Club di Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan tiga dimensi, (1) Penyebab tren *Esports* di kalangan mahasiswa terdiri dari faktor dominan: minat, bakat, ingin menjadi atlet *Esports*, maraknya turnamen *Esports*, adanya komunitas *Esports* dan faktor pendukungnya: mencari penghasilan tambahan, meningkatkan jaringan pertemanan dan/ menjadi populer, dukungan pihak keluarga, sarana dan prasarana yang mendukung. (2) pola interaksi antar anggota komunitas terbagi menjadi unsur perasaan komunitas, yaitu seperasaan, sepenanggungan, dan saling memerlukan. (3) aktualisasi diri para anggota komunitas terbagi menjadi empat sisi, yaitu sisi komunitas, akademik, sumber pendapatan dan menjadi atlet *Esports* profesional. Komunitas ini sudah bisa menjadi wadah yang baik untuk menyalurkan minat dan kemampuan para anggotanya. Meskipun masih banyak perlu pembenahan di berbagai sisi.

Kata Kunci: Tren, Komunitas, *Esports*, Mahasiswa

ABSTRACT

Nurfauzy Widodo, Esports Trends Around Students In The Unj E-Sport Club Community, Thesis, Jakarta: Social Studies Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta 2022.

This study aims to describe the description of Esports Trends among study students in the UNJ E-Sport Club community. The research method used is descriptive, with data collection techniques through closed questionnaires, observations, interviews, documentation and literature studies. The subjects of this study were students of the UNJ E-Sport Club community at the State University of Jakarta. The results of this study show three dimensions, (1) The causes of the esports trend among students consist of dominant factors: interest, talent, wanting to become an esports athlete, the rise of esports tournaments, the existence of the esports community and its supporting factors: seeking additional income, increasing friendship networks and/or become popular, support from the family, supporting facilities and infrastructure. (2) the pattern of interaction between community members is divided into elements of community feeling, namely feeling, sharing, and needing each other. (3) the self-actualization of community members is divided into four sides, namely the community side, academic side, source of income and becoming a professional esports athlete. This community has become a good place to channel the interests and abilities of its members. Although there are still many things that need improvement in various aspects.




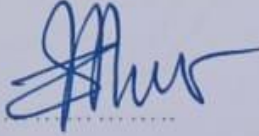

Keywords: Trends, Community, Esports, Students

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si</u> NIP.197307281998031002 Ketua		21-02-2022
2.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd</u> NIP.198612312019032020 Sekretaris		15-02-2022
3.	<u>Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP.196912042008012016 Penguji Ahli		22-02-2022
4.	<u>Martini, S.H., M.H</u> NIP.197103031998032001 Dosen Pembimbing I		17-02-2022
5.	<u>Sujarwo, M.Pd</u> NIP.198608012014041001 Dosen Pembimbing II		11-02-2022

Tanggal Kelulusan : 3 Februari 2022

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Nurfauzy Widodo

No. Registrasi : 4915163092

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul :

**Tren *Esports* di kalangan mahasiswa studi pada komunitas UNJ E-Sport
Club**

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dilapangan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya ilmiah orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 11 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



Nurfauzy Widodo



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Fauzy Widodo
NIM : 4915163092
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat email : nurfauzi1998@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Tren Esports di Kalangan Mahasiswa Studi Pada Komunitas UNJ
E-Sport Club

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Februari 2022

Penulis

(NURFAUZY WIDODO)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Dan sembahlah Tuhanmu sampai datang kepadamu yang diyakini (ajal)

(Surat Al Hijr Ayat 99)

“Seluruh anak Adam berdosa, dan sebaik-baik orang yang berdosa adalah yang bertaubat”

(HR Ibnu Maajah no 4241, dihasankan oleh Syaikh Al-Albani)

“Ada seorang lelaki mengeluhkan kepada Al-Hasan Al-Bashri tentang musim kering, maka Al-Hasan berkata kepadanya, “Beristighfarlah !”. Lalu ada lelaki yang lain mengeluhkan kepadanya tentang kemiskinannya. Maka Al-Hasan berkata, “Beristighfarlah !”. Lalu datang lelaki yang lain seraya berkata, “Doakanlah untukku agar Allah menganugerahkan bagiku anak”. Maka Al-Hasan berkata kepadanya, “Beristighfarlah !”. Lalu datang lelaki yang lain yang mengeluhkan akan kebunnya yang kering. Maka Al-Hasan berkata kepadanya. “Beristighfarlah !”.

(Ibnu Shubayh)

“Telat bukan gagal dan tidak sukses yang gagal dan tidak akan sukses ialah yang tidak bertaubat dan mengubah keadaan hidupnya dengan istiqomah”

(Nurfauzy Widodo)

“Kalau orang lain bias kita juga harus bisa karena pada dasarnya kita bisa melakukan apapun yang kita mau selama hal itu diridai Tuhannya”

(Sumadi, Bapak)

“Ilmu merupakan senjata untuk menuju kemenangan hidup yang Bahagia”

(Siti Munjiati, Mama)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tren *Esports* Di Kalangan Mahasiswa Studi Pada Komunitas Unj E-Sport Club”). Tujuan dari skripsi ini ialah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini tidak dapat peneliti selesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral maupun materil. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sakardi, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Desy Safitri, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta dan selaku Penguji Ahli yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Martini, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Sujarwo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sehingga ilmu tersebut dapat menjadi ilmu yang bermanfaat yang dapat penulis gunakan dalam penulisan ini. Serta staff administrasi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan informasi tentang perkuliahan.
6. Kepada keluarga besar peneliti, khususnya untuk kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Sumadi dan Ibu Siti Munjiati tersayang yang selalu memberikan doa tiada henti, kasih sayang, dukungan kepada penulis dan memberikan fasilitas berupa materi dan non-materi untuk dapat terus menuntut ilmu, semoga kebajikannya dibalas oleh Allah SWT.
7. Kepada Ronald Evrianto (pendiri komunitas) dan Jamal Hasbi (ketua komunitas) serta rekan-rekan anggota komunitas UNJ E-Sport Club yang sudah meluangkan waktu sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan dapat diselesaikan.
8. Seluruh teman saya yang telah ikut serta dalam membantu dan mendoakan proses penelitian ini agar cepat selesai, saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 3 Februari 2022

Nurfauzy Widodo

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	8
C. Perumusan Masalah.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kerangka Konseptual.....	10
1. Hakikat Tren	10
2. Hakikat <i>Esports</i>	14
3. Hakikat Mahasiswa	21
4. Hakikat Komunitas.....	25

5. Komunitas UNJ E-Sport Club.....	28
B. Penelitian Relevan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
B. Tujuan Penelitian.....	32
C. Metode Penelitian.....	32
D. Subjek Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan data.....	34
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi Data.....	40
B. Temuan Hasil Penelitian.....	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian	99
BAB V PENUTUP.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	130
C. Keterbatasan Penelitian.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	134
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	178

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Relevan..... 29

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen untuk mengukur variabel

Komunitas Mahasiswa yang tergabung dalam UNJ E-Sport Club37



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Sebaran Anggota UNJ E-Sport Club Berdasarkan Fakultas di UNJ	45
Diagram 4.2 Persentase Anggota UNJ E-Sport Club Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Diagram 4.3 Persentase Sebaran Anggota UNJ E-Sport Club Berdasarkan Angkatan Mahasiswa di UNJ	47
Diagram 4.4 Persentase Sebaran Anggota UNJ E-Sport Club Berdasarkan <i>Video game</i> Favorit	48
Diagram 4.5 Kesenangan Dalam Bermain <i>Video game</i>	50
Diagram 4.6 Motivasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Dalam Komunitas	51
Diagram 4.7 Faktor Lingkungan	53
Diagram 4.8 Penilaian Bakat	55
Diagram 4.9 Pengaruh Komunitas Dalam Pengembangan Kemampuan	57
Diagram 4.10 <i>Esports</i> Sebagai Penghasilan Tambahan	58
Diagram 4.11 Penggunaan Penghasilan Tambahan Dari <i>Esports</i>	60
Diagram 4.12 Motivasi Untuk Menjadi Atlet <i>Esports</i> Dalam Komunitas	61
Diagram 4.13 Alasan Menjadi Atlet <i>Esports</i>	63
Diagram 4.14 Pengaruh Komunitas Dalam Interaksi Pergaulan	64
Diagram 4.15 Pergaulan Dalam Komunitas	65
Diagram 4.16 Dukungan Keluarga Dalam Mengikuti Komunitas	67

Diagram 4.17 Hambatan Dari Keluarga Dalam Mengikuti Komunitas	68
Diagram 4.18 Akses Terhadap Sarana Dan Prasarana Pendukung <i>Esports</i>	69
Diagram 4.19 Dukungan Pihak Terkait Dalam Pengembangan <i>Esports</i>	71
Diagram 4.20 Alasan Mengikuti Turnamen <i>Esports</i>	73
Diagram 4.21 Penilaian Terkait Turnamen <i>Esports</i>	74
Diagram 4.22 Alasan Ikut Dalam Komunitas Untuk Mengembangkan Kemampuan	75
Diagram 4.23 Dampak Positif Dari Komunitas	76
Diagram 4.24 Tujuan Dalam Komunitas	77
Diagram 4.25 Perasaan Dalam Komunitas	78
Diagram 4.26 Tingkat Interaksi Antar Anggota Komunitas	80
Diagram 4.27 Tingkat Keaktifan Dalam Perkembangan <i>Esports</i>	81
Diagram 4.28 Rasa Tanggung Jawab Anggota Dalam Komunitas	82
Diagram 4.29 Keaktifan Anggota Dalam Menjalankan Tupoksi	83
Diagram 4.30 Rasa Solidaritas Dalam Komunitas	85
Diagram 4.31 Rasa Saling Memerlukan Dalam Komunitas	86
Diagram 4.32 Keikutsertaan Dalam Kegiatan Komunitas	87
Diagram 4.33 Prestasi Anggota Dalam Komunitas	88
Diagram 4.34 Hubungan Kegiatan Perkuliahan Dengan Komunitas	90
Diagram 4.35 Pengaruh <i>Esports</i> Terhadap Kecerdasan dan Fisik	92
Diagram 4.36 Penghasilan Tambahan Dari <i>Esports</i>	94
Diagram 4.37 Pengaruh <i>Esports</i> Terhadap Konsumerisme	95
Diagram 4.38 Dunia Profesional Dalam Bidang <i>Esports</i>	97

Diagram 4.39 Keikutsertaan dalam turnamen *Esports*98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Denah Lokasi UNJ.....	40
Gambar 4.2 Struktur Komunitas UNJ E-Sport Club 2021/2022.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen	134
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Wawancara	141
Lampiran 3 Tabel Presentase Kuisisioner	146
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	149
Lampiran 5 Dokumentasi.....	176

