

**ANALISIS FENOMENA KONTEN E-SPORT
DALAM MEDIA SEBAGAI SUATU BUDAYA
POPULER**



Disusun Oleh:

Ulfah Ayu Fauziah

1405617082

Skripsi ini ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sjana Pendidikan (S. Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK

Ulfah Ayu Fauziah, Analisis Fenomena Konten E-sport Sebagai Suatu Budaya Populer dalam Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2024.

Penelitian ini secara garis besar memiliki tujuan untuk mendeskripsikan fenomena budaya populer dikalangan masyarakat khususnya pada fenomena e-sport saat ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Data penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan data primer melalui analisis fenomena, pengamatan aktivitas sosial melalui media sosial dan teknologi yang tersebar dimasyarakat dan mendeskripsikan dan data sekunder melalui observasi dan wawancara narasumber pelaku e-sport. Subjek penelitian ini adalah masyarakat luas yang mengikuti kegiatan e-sport seperti pemain dan penggemar.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa perkembangan e-sport di Indonesia menjadi fenomena sosial karena perkembangannya dipengaruhi dan diikuti oleh masyarakat. Peran media dan teknologi dalam perkembangan e-sport, dan pengaruh e-sport terhadap gaya hidup dan interaksi sosial. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan konektivitas internet di Indonesia, e-sport telah menjadi salah satu fenomena budaya populer yang signifikan, meraih perhatian baik dari media maupun masyarakat umum.

Kata Kunci: E-sport, Fenomena Sosial, Budaya Populer, Media Sosial, Teknologi

ABSTRACT

Ulfah Ayu Fauziah, Analysis of the Phenomenon of E-sports Content as Popular Culture in a Thesis. Jakarta: Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2024.

This research generally has the aim of describing popular cultural phenomena among the public, especially the current e-sports phenomenon. This research uses a qualitative approach with descriptive analysis methods. The research data obtained in this study uses primary data through phenomenon analysis, observing social activities through social media and technology spread in society and describing and secondary data through observations and interviews with e-sports players. The subjects of this research are the wider community who participate in e-sports activities, such as players and fans.

The results of this research explain that the development of e-sports in Indonesia has become a social phenomenon because its development is influenced and followed by society. The role of media and technology in the development of e-sports, and the influence of e-sports on lifestyle and social interaction. Along with the development of technology and internet connectivity in Indonesia, e-sports has become a significant popular culture phenomenon, gaining attention from both the media and the general public.

Keywords: E-sports, Social Phenomenon, Popular Culture, Social Media, Technology

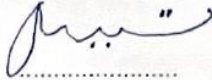
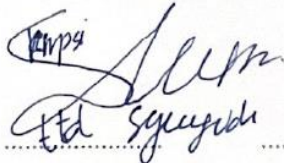



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Suyuti, M. Pd NIP. 198401162019031005 Ketua Sidang		25 Juli 2024
2.	Syaifudin, M. Kesos NIP. 198808102014041001 Sekretaris		25 Juli 2024
3.	Mayang Puti Seruni, M. Si NIP. 19870831202012200 Penguji Ahli		25 Juli 2024
4.	Achmad Siswanto, M. Si NIDN. 0021048507 Dosen Pembimbing I		25 Juli 2024
5.	Prima Yustitia Nurul Islami, S. Kpm, M. Si NIP. 198901232019032017 Dosen Pembimbing II		25 Juli 2024

Tanggal Lulus: 17 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

No. Registrasi : 1405617082

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Fenomena Konten E-sport Sebagai Suatu Budaya Populer” sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya seni ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya seni ini.

Jakarta, 17 Juli 2024



Ulfah Ayu Fauzian

1405617082



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 : Ulfah Ayu Fuziah
NIM : 1405617082
Fakultas/Prodi : Imu Sosial/Pendidikan Sosiologi
Alamat email : ulfaayufzh16@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 : Analisis Fenomena Konten E-sport Sebagai Suatu Budaya Populer

.....
.....
.....

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, 17 Juli 2024

Penulis

(Ulfah Ayu Fauziah)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang atas Ridho dan rahmat- Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Fenomena Konten E-sport Sebagai Suatu Budaya Populer”. Adapun maksud dan tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana strata I pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta. Dalam penelitian skripsi ini peneliti mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak sejak proses persiapan hingga terselesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan motivasi baik moral maupun spiritual terutama kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Ubedilah Badrun, M.Si selaku koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi.
3. Bapak Achmad Siswanto, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan, membimbing serta memberikan semangat dan motivasi kepada saya guna terselesaikannya skripsi ini dengan sangat baik.
4. Ibu Prima Yustitia Nurul Islami, K. KPM, M. Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya dari tahapan seminar proposal sampai dengan tahap akhir serta memberikan masukan agar terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Suyuti, M. Pd selaku Ketua Sidang yang sudah banyak memberikan masukan dan saran serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Syaifudin, M. Kesos selaku sekretaris sidang. Terima kasih peneliti ucapkan atas kritik, saran, dan arahan berharganya, sehingga penelitian skripsi ini semakin jelas dan lebih baik dan peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan semangat.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sosiologi dan Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti selama masa studi.

7. Ibu Ike Arrian, S. E, M. Pd selaku Dosen Koordinator Studi Akhir dan Mba Yusliana selaku Staff Prodi Pendidikan Sosiologi yang telah banyak membantu peneliti dalam proses administrasi dan kendala serta memberikan semangat dan motivasi agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

8. Kedua orang tua peneliti yang sudah memberikan semangat dalam segala bentuk agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

9. Tiga informan yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu namun sudah bersedia untuk menjadi narasumber dalam skripsi ini. Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk sesi wawancara.

10. Febrica Arizal, Shintya Desi, Rizky Ayu, Suryani Suryaningsih dan Aisyah Khairina yang sudah mengisi masa-masa perkuliahan peneliti sejak awal. Terima kasih banyak sudah menjadi teman penyemangat yang ceria setiap harinya.

11. Teman-teman Pendidikan Sosiologi 2017 yang menemani peneliti dalam proses penelitian dan membantu dalam berbagai aspek hingga akhir, Terima kasih banyak karena bersedia berjuang bersama peneliti.

12. Kepada seluruh teman-teman BEMP Pendidikan Sosiologi pada masa jabatan 2018-2019 khususnya Divisi Kominfo yang tanpa mengurangi rasa hormat namun

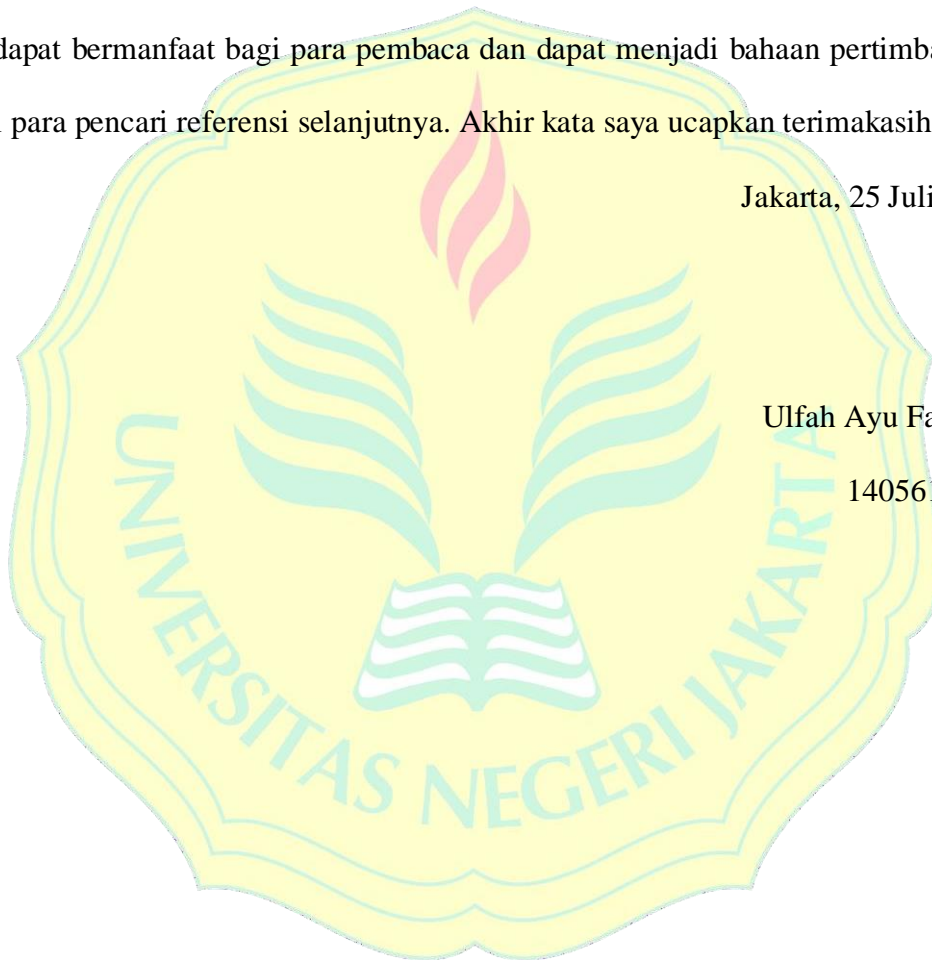
tidak bisasaya sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah menerima saya sebagai bagian dari BEMP Pendidikan Sosiologi, terima kasih untuk pengalaman serta pengetahuan yang saya dapati selama dalam organisasi ini.

Skripsi ini pastilah belum cukup sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Maka kritik dan saran yang sangat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini dan penulis selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pencari referensi selanjutnya. Akhir kata saya ucapkan terimakasih.

Jakarta, 25 Juli 2024

Ulfah Ayu Fauziah

1405617082



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2. Manfaat Akademis	6
1.4.3. Manfaat Praktis	6
1.5 Studi Penelitian Sejenis.....	7
1.6 Kerangka Konseptual.....	9
1.6.1 E-sport	9
1.6.2 Konten E-sport dalam Media.....	10
1.6.3 Teori Budaya Populer dalam Fenomena E-sport	12
1.6.4 Hubungan Antar Konsep.....	15
1.7 Metode Penelitian.....	17
1.7.1 Pendekatan Penelitian	17
1.7.2 Teknik Pengumpulan data.....	18
1.7.3 Teknik Analisis Data.....	20
1.7.4 Triangulasi Data.....	21
1.8 Sistematika Penelitian	23

BAB II KONTEKS KEMUNCULAN DAN PERKEMBANGAN	24
E-SPORT SEBAGAI BUDAYA POPULER	24
2.1 Pengantar.....	24
2.2 Konteks Kemunculan E-Sport Sebagai Budaya Populer	25
2.2.1 Peningkatan Popularitas Video Game dan e-sport.....	26
2.2.2 Komersialisasi dan Profesionalisasi E-Sport	29
2.3 Perkembangan Ekonomi Dan Karir E-Sport Di Indonesia	31
2.3.1 Perkembangan Ekonomi melalui E-sport.....	31
2.3.2 Peluang Karir melalui E-sport.....	33
2.3.3 Bentuk Dan Jenis Kegiatan E-Sport.....	34
2.4 Profil Pengguna E-Sport	37
2.5 Penutup.....	39
BAB III	41
KONTEN E-SPORT SEBAGAI GAYA HIDUP BUDAYA POPULER	41
3.1 Pengantar.....	41
3.2 Pandangan Masyarakat Terhadap E-Sport.....	41
3.2.1 Perubahan Pandangan Masyarakat Seiring Waktu Terhadap E-sport	44
3.2.2 Persepsi Positif dan Negatif	48
3.3 Analisis Konten E-sport dalam Media	50
3.3.1 Pengaruh Media Tradisional	52
3.3.2 Pengaruh Sosial Media.....	56
3.4 Konten E-sport dalam Media Suatu Bagian Budaya Populer.....	67
3.4.1 E-Sport dalam Konteks Hiburan.....	67
3.4.2 Peran E-Sport dalam Kehidupan Sehari-hari.....	68
3.4.3 Pengaruh E-Sport sebagai Gaya Hidup Generasi Muda	69
3.5 Dampak Sosial dan Kontroversi dalam E-sport.....	78
3.5.1 Dampak Sosial E-sport.....	78
3.5.2 Kontroversi dalam Kompetisi dan Komunitas.....	81
3.6 Penutup.....	82
BAB IV	86
KONTEN E-SPORT DAN GAYA HIDUP SEBAGAI REFLEKSI	
SOSIOLOGIS	86
4.1 Pengantar.....	86
4.2 Analisis Konten E-sport sebagai Fenomena Budaya Populer.....	87
4.2.1 Konstruktivisme Sosial dalam Analisis Konten E-sport	87
4.2.2 Fenomena Budaya Populer E-Sport Menurut Chris Barker.....	91

4. 2. 3 Konten E-sport sebagai Bagian Integral dalam Budaya Populer.....	93
4. 3 E-Sport dalam Refleksi Pendidikan.....	93
4. 3.1 Pengembangan Ketrampilan Teknologi.....	93
4. 3. 2 Kerja Sama Tim Dan Strategi.....	97
4. 6. 3 Peningkatan Konsentrasi dan Refleksi.....	101
4. 3. 4 Peluang Karir di Industri E-sport.....	104
4. 3. 5 Motivasi dan Keterlibatan Peserta didik.....	107
4. 4 Penutup.....	110
BAB V.....	112
PENUTUP.....	112
5. 1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	121
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	146

