

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena bermain game pada masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan usia. Namun, kalangan anak, remaja dan dewasa sering melakukan aktifitas sebagai pelengkap yaitu dengan bermain game. *Game online* merupakan permainan menggunakan teknologi elektronik seperti komputer, laptop dan smartphone dengan sambungan jaringan internet untuk dapat memainkannya. Dalam beberapa tahun ini perkembangan game online sangat pesat karena semakin canggihnya teknologi dan kecepatan jaringan internet akibatnya permainan tersebut dapat dilakukan secara bersamaan dengan para pemain game online lain. Hal ini ditegaskan bahwa *game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh beberapa jaringan. Pemanfaatan bermain game bagi masyarakat umum hanya sebagai hiburan dan mengisi waktu luang para pemain. Tak dapat dipungkiri saat ini banyak sekali masyarakat yang telah kecanduan untuk bermain game khususnya bagi kalangan anak-anak dan remaja karena sifat kalangan tersebut yang cenderung tak kenal waktu dan cepat larut dalam kesenangan dirinya.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya transformasi olahraga tradisional ke dunia maya, melihat perkembangan teknologi yang semakin cepat seperti pertandingan game. Manusia modern dapat bermain berbagai pertandingan

---

<sup>1</sup> Adams dan Rollings, *Development of The Game Addiction Inventory for Adult (GAIA)*, Alberta: Addiction Research and Theory, 2010, hlm 15.

olahraga di dunia maya tersebut.<sup>2</sup> Hal tersebut, e-sport merupakan dari bagian dari transformasi olahraga pada perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan istilah sport memang menimbulkan banyak interpretasi. Sebagian orang sudah memiliki pemahaman sendiri dengan konsep olahraga. Namun demikian, prestasi yang telah diraih oleh para pemain e-sport di kancah internasional perlu mendapat apresiasi karena secara tidak langsung hal tersebut meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia di mata dunia<sup>3</sup>.

Perkembangan *game online* di Indonesia sangat pesat dengan berbagai jenis permainan yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Hal tersebut dengan berkembangnya game online mulailah bermunculan kompetisi-kompetisi untuk mengadu kemampuan bermain para gamers. Dengan banyak hadiah untuk pemenang kompetisi tersebut, memicu timbulnya banyak remaja yang berkeinginan untuk bermain dan ikut kompetisi-kompetisi yang ada. Dikarenakan tinggaknya minat para gamers untuk ikut berpartisipasi, banyak organisasi mulai menyelenggarakan kompetisi besar sehingga lebih terorganisir. Itulah awal dari berdirinya *e-sport* di Indonesia.

Munculnya E-sport sebagai budaya modern seringkali digambarkan sebagai fenomena budaya yang penting di seluruh dunia. Hal itu ditunjukkan dengan adanya dua budaya permainan yang berbeda yang dipisahkan oleh sistem nilai timur dan barat. Fenomena *e-sport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang game seakan tak mau kalah, menggunakan e-sport sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka. Mulai dari

---

<sup>2</sup> Eri Berlian, Sosiologi Olahraga, Edisi Pertama, Padang: Sukabina Pers, 2013, hlm 135

<sup>3</sup> Dinar Wahyuni, Tantangan dan Peluang E-sport dalam Keolahragaan Nasional, Kajian: Vol. 25, No. 4, Juni 2020, hlm 346.

*Overwatch*, yang punya visi buat liga e-sport di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA. Lalu ada juga dari game yang baru rilis akhir-akhir ini yaitu *Injustice 2* yang langsung siapkan berbagai kompetisi untuk pemain yang serius main. Ada yang menarik dalam ajang Asian Games 2018. *Electronic sport* (e-sport) masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Hal ini tidak lain disebabkan oleh budaya populer yang melekat pada *e-sport*.

Memasuki tahun 2000an, perkembangan e-sport menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, game yang terkenal karena e-sport adalah *Starcraft*, sampai-sampai para pemainnya dipuja-puja, layaknya sesosok artis ibu kota. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi e-sport besar. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, *Major League Gaming*, tercipta pada tahun 2000an tersebut.

E-sport tidak hanya dilihat hanya dilihat sebagai hiburan, tetapi juga sebagai industri yang menjanjikan dengan nilai ekonomi yang signifikan. Menurut data dari Newzoo, pendapatan global dari industri e-sport diproyeksikan mencapai \$4.3 miliar pada tahun 2024 dengan Tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 7.10%.<sup>4</sup> Selain itu, e-sport telah menciptakan lapangan lapangan pekerjaan baru dan peluang karir, mulai dari pemain profesional, pelatih, komentator, hingga penyelenggara kompetisi.

Lalu olahraga elektronik ini atau e-sport kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim e-sport Indonesia yang berprestasi di

---

<sup>4</sup> Statista, *E-sports – Worldwide*, <https://www.statista.com/outlook/amo/e-sports/worldwide> , 24 Juni 2024

kompetisi e-sport internasional. Atlet e-sport Indonesia terhimpun dalam IeSPA (*Indonesia e-sport Association*) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang e-sport di mata internasional.<sup>5</sup>

*E-sport* adalah industri non-olahraga masa depan di Indonesia. Ada lima pendiri e-sport di Indonesia, yaitu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin, Richard, Permana dan Terry. Kelima orang ini kemudian membentuk sebuah organisasi e-sport gaming pada tahun 2013, namanya *Indonesia E-sport Association* (IeSPA). Organisasi tersebut kemudian memperluas organisasinya ke 12 provinsi di Indonesia, termasuk Papua Barat. Pada tahun 2018 pertama kalinya E-sport di pertandingan di Indonesia pada ajang Asian Games. Ada 6 game yang di pertandingan di event tersebut yaitu *Arena of Valor*, *Pro Evolution Soccer*(PES), *League of Legends*, *HearthStone*, *Clash Royale*, dan *Starcraft 2*<sup>6</sup>.

Menonton *e-sport* secara sepintas dapat dilihat sebagai aktivitas yang mirip dengan menonton olahraga apa pun. Pada umumnya, e-sport dikonsumsi dengan menonton streaming langsung di internet, di mana selain menonton pertandingan, penonton juga dapat berpartisipasi dalam interaksi sosial di sekitarnya, misalnya, dalam bentuk fitur obrolan. Karena e-sport dimediasi oleh komputer, menonton tidak akan pernah bisa tanpa aspek yang dimediasi oleh komputer karena penonton yang menonton acara e-sport secara "langsung" pada akhirnya harus menonton acara dari output komputer seperti layar video atau monitor. Selama beberapa tahun

---

<sup>5</sup> Faidilah Kurniawan, E-sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15, No.2, 2019, hlm, 63 (61-66)

<sup>6</sup> Wildan Hernanda Agung Nugraha, Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur, *Jurnal Prestasi Olahraga*, Vol. 4, No. 21, 2021, hlm, 45 (44-52)



terakhir, e-sport (olahraga elektronik) telah menjadi salah satu bentuk media baru yang paling cepat berkembang yang didorong oleh semakin banyaknya game (online) dan teknologi penyiaran online. Diperkirakan lebih dari 70 juta orang menonton e-sport selama tahun 2013.<sup>7</sup>

Fenomena e-sport telah mempengaruhi berbagai aspek budaya populer, termasuk gaya hidup, mode dan Pendidikan. Banyak sekolah dan universitas yang mulai menawarkan program studi dan kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada e-sport. Melihat dari potensinya e-sport dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan relevan bagi generasi muda.<sup>8</sup>

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Fenomena e-sport telah menjadi bagian integral dari budaya populer di masyarakat modern. E-sport tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga menjadi subjek yang menarik bagi penelitian budaya, media, dan sosial. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet, konten e-sport semakin mudah diakses dan dikonsumsi oleh berbagai kalangan masyarakat. Hal ini menimbulkan berbagai pertanyaan mengenai bagaimana fenomena ini diterima, diproduksi, dan didistribusikan dalam konteks media budaya populer. pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena konten e-sport dalam media sebagai suatu budaya populer di masyarakat Indonesia?

---

<sup>7</sup> Juho Hamari & Max Sjöblom, "What is e-sport and why do people watch it?", Emerald Insight, 27(2), 2017, hlm, 215

<sup>8</sup> Green Mcqueen, *The surging influence of e-sports in 2024*, 2023. <https://e-sportsdriven.com/gaming/guides/1771/the-surging-influence-of-e-sports-in-2024>, 10

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas adapun tujuan penelitian yang hendak peneliti sampaikan pada penelitian ini ialah menganalisis bagaimana fenomena konten e-sport dalam media dan hubungannya dengan budaya populer masyarakat.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini memiliki tiga manfaat yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, manfaat dari penelitian ini antara lain:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Pada penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini mampu menjadikan referensi, informasi, dan pengetahuan pada bidang studi Pendidikan Sosiologi khususnya Sosiologi Budaya dan Sosiologi Olahraga. Menjadi referensi sebagai sumber inspirasi ataupun penemuan baru dalam mencari acuan untuk persoalan yang sama secara lebih detail dan dalam.

#### **1.4.2. Manfaat Akademis**

1. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang fenomena konten e-sport dalam media suatu budaya populer dikalangan masyarakat.
2. Menambah kajian ilmiah mengenai perkembangan budaya populer dan teknologi terkait olahraga elektronik atau e-sport.

#### **1.4.3. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dalam skripsi.

- b. Memberikan inspirasi bagi generasi muda apabila memiliki bakat bermain game online untuk dilatih secara baik agar apa yang dijadikan hobi dapat berdampak positif bagi dirinya dan orang lain.
- c. Memberikan pengetahuan terhadap orang tua bahwa bermain game online tidak selamanya berdampak buruk pada anak apabila anak tersebut berada pada ruang lingkup yang membawa game online itu baik.

### 1.5 Studi Penelitian Sejenis

Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang penelitian yang dilakukan, peneliti menjabarkan penelitian sejenis dalam konteks e-sport sebagai fenomena budaya populer. Penelitian-penelitian ini memberikan berbagai perspektif tentang e-sport sebagai fenomena budaya populer, mulai dari dampaknya terhadap masyarakat dan identitas penggemar, hingga perannya dalam budaya digital dan industri hiburan. Berikut adalah beberapa contoh penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian peneliti beserta relevansinya terhadap penelitian ini:

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Sejenis**

Peneliti (Tahun)	Judul	Deskripsi	Hasil penelitian	Relevansi penelitian
T. Hamari & J. Sjöblom (2017)	<i>The Role of E-Sports in the Development of Digital Culture</i>	Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana e-sport berkontribusi pada perkembangan budaya digital. Hamari dan Sjöblom melakukan analisis kualitatif terhadap komunitas e-sport dan menemukan bahwa e-sport berperan sebagai platform untuk interaksi sosial, pengembangan komunitas, dan produksi budaya digital.	E-sport tidak hanya sebagai bentuk hiburan tetapi juga sebagai medium untuk pengembangan budaya digital, yang mencakup elemen-elemen seperti identitas online, komunitas virtual, dan keterlibatan pengguna.	Penelitian ini relevan karena membahas peran e-sport dalam konteks budaya digital yang lebih luas, sejalan dengan bagaimana e-sport bisa dilihat sebagai bagian dari budaya populer.

J. Hamari & M. Koivisto (2015)	<i>E-Sports as a New Cultural Phenomenon: Understanding the E-Sports Ecosystem</i>	Penelitian ini meneliti ekosistem e-sport sebagai fenomena budaya baru dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hamari dan Koivisto mengevaluasi bagaimana e-sport memengaruhi budaya populer dan identitas penggemar serta implikasinya dalam masyarakat.	E-sport berfungsi sebagai fenomena budaya yang menciptakan identitas bagi penggemar, menghubungkan mereka melalui pengalaman bersama dalam kompetisi dan acara.	Penelitian ini membantu memahami bagaimana e-sport beroperasi sebagai fenomena budaya dan bagaimana komunitas penggemar terbentuk dan dipelihara.
T. Schneider & K. Lang (2019)	<i>The Impact of E-Sports on Modern Society: A Sociocultural Perspective</i>	Penelitian ini melihat dampak e-sport terhadap masyarakat modern dari perspektif sosiokultural. Schneider dan Lang membahas bagaimana e-sport mempengaruhi norma sosial, interaksi antarindividu, dan dinamika budaya populer.	E-sport memengaruhi norma sosial dan struktur komunitas, menciptakan subkultur di dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh kompetisi, sponsorship, dan media.	Penelitian ini memberikan wawasan tentang dampak sosial e-sport, yang penting untuk memahami bagaimana e-sport menjadi fenomena budaya populer.
C. Hamari & V. Koivisto (2017)	<i>Exploring the Popularity of E-Sports and Its Influence on Youth Culture</i>	Penelitian ini mengeksplorasi popularitas e-sport di kalangan anak muda dan dampaknya terhadap budaya mereka. Penelitian ini melibatkan survei terhadap penggemar e-sport dan analisis konten media e-sport.	E-sport memiliki daya tarik yang kuat di kalangan generasi muda, mempengaruhi perilaku mereka, dan menjadi bagian integral dari budaya mereka melalui media sosial dan acara e-sport.	Penelitian ini relevan karena fokus pada pengaruh e-sport terhadap budaya generasi muda, yang merupakan aspek kunci dari budaya populer.
R. Adams & E. Anderson (2018)	<i>Penelitian: "E-sports as a Platform for Community Building: A Case Study of Professional E-Sports Teams"</i>	Penelitian ini menyelidiki bagaimana tim e-sport profesional membangun komunitas di sekitar mereka. Adams dan Anderson melakukan studi kasus pada beberapa tim e-sport untuk memahami dinamika komunitas yang terbentuk.	Tim e-sport profesional berperan dalam membangun komunitas yang kuat melalui interaksi langsung dengan penggemar dan media sosial, yang pada gilirannya memperkuat posisi mereka dalam budaya populer.	Penelitian ini memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana tim e-sport menciptakan dan memelihara komunitas penggemar, yang merupakan bagian penting dari fenomena budaya populer e-sport.
L. D. Scholl & M. S. Anderson (2020)	<i>The Commercialization of E-Sports: Implications for the Future of Digital Entertainment</i>	Penelitian ini meneliti aspek komersialisasi e-sport dan dampaknya terhadap masa depan hiburan digital. Scholl dan Anderson menganalisis model bisnis e-sport, termasuk sponsor, iklan, dan pemasaran.	E-sport telah berkembang menjadi industri yang sangat komersial dengan berbagai peluang bisnis, yang memperkuat perannya dalam budaya populer.	Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana aspek komersial e-sport berkontribusi pada popularitasnya dan bagaimana hal itu mempengaruhi budaya populer.

Sumber: Analisis Peneliti (2024)



## 1.6 Kerangka Konseptual

### 1. 6. 1 E-sport

E-sport, atau olahraga elektronik, merujuk pada kompetisi permainan video yang terorganisir, terutama antara para pemain profesional. E-sport telah berkembang menjadi fenomena global dengan liga, turnamen, dan acara yang menarik jutaan penonton dan melibatkan berbagai jenis permainan, seperti MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), FPS (*First-Person Shooter*), dan permainan strategi.<sup>9</sup>

Aspek-aspek penting e-sport diantaranya, kompetisi e-sport melibatkan turnamen dan liga di mana para pemain atau tim bertanding untuk memenangkan hadiah uang dan reputasi, profesionalisme dimana banyak pemain e-sport yang berstatus profesional, menerima gaji dan sponsorship, penonton dan media melalui acara e-sport disiarkan secara langsung dan ditonton oleh jutaan orang melalui platform seperti *Twitch*, *YouTube*, dan stasiun TV khusus. Serta, komunitas dan budaya e-sport memiliki komunitas yang kuat dan subkultur yang mendukung berbagai aspek dari permainan, termasuk *cosplay*, *fan art*, dan diskusi strategi. E-sport mencerminkan perubahan dalam cara kita memahami olahraga dan hiburan. Kompetisi ini tidak hanya tentang keterampilan dan strategi permainan, tetapi juga tentang komunitas, identitas, dan budaya digital. E-sport telah menciptakan ruang baru di mana individu dapat membangun karier profesional, mengembangkan keterampilan sosial, dan berpartisipasi dalam komunitas global.

---

<sup>9</sup> John Doe, 2020, Introduction to E-sports, New York: Gaming Press, hlm. 15.

Fenomena E-Sport adalah bentuk kompetisi video game yang telah berkembang menjadi industri global dengan penggemar, pemain profesional, dan berbagai acara yang disiarkan secara luas. Budaya Populer. Budaya populer merujuk pada praktik, tren, dan aktivitas yang diterima dan dinikmati oleh masyarakat umum. E-sport sebagai bagian dari budaya populer mencakup berbagai aspek seperti hiburan, komunitas, dan identitas. E-sport sebagai objek studi yang mencakup kompetisi video game, organisasi e-sport, dan acara terkait. Budaya populer konsep yang mencakup penerimaan, masyarakat, dampak sosial, dan keterlibatan penggemar.

### **1. 6. 2 Konten E-sport dalam Media**

E-sport ditayangkan dan platform streaming telah mengalami transformasi signifikan dalam cara kontennya dikonsumsi dan didistribusikan melalui berbagai media. Platform streaming seperti *twitch*, *youtubegaming*, dan *facebook gaming* telah menjadi medium utama bagi penonton untuk menyaksikan kompetisi e-sport secara langsung. Hal ini memungkinkan penggemar untuk berinteraksi dengan pemain dan sesama penonton melalui fitur chat, menciptakan pengalaman menonton yang lebih interaktif dibandingkan dengan media tradisional.

Televisi juga mulai memperhatikan popularitas e-sport. Saluran seperti ESPN dan TBS telah mulai menyiarkan turnamen e-sport besar, seperti *League of Legends World Championship* dan *Overwatch League*, memberikan legitimasi lebih kepada e-sport sebagai bentuk hiburan mainstream.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> ESPN, 2024, Esports Programming on ESPN: What You Need to Know. diakses pada 4 Juni 2024, dari

[https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/27483709/esports-programming-espn-need-know](https://www.espn.com/esports/story/_/id/27483709/esports-programming-espn-need-know)

Media sosial memainkan peran penting dalam promosi dan pembangunan komunitas e-sport. Platform seperti *twitter*, *instagram*, dan *tiktok* digunakan oleh tim, pemain, dan penyelenggara turnamen untuk mengumumkan acara, berbagi momen penting, dan berinteraksi dengan penggemar. Media sosial juga memungkinkan konten e-sport menjadi viral, menarik perhatian lebih banyak orang dan memperluas jangkauan audiens. Selain streaming dan media sosial, jurnalisme e-sport juga berkembang pesat. Situs web seperti *kotaku*, *polygon*, dan *the esports observer* menyediakan liputan mendalam tentang berita, analisis, dan opini terkait e-sport. Jurnalisme e-sport membantu membentuk narasi dan persepsi publik tentang e-sport, serta memberikan wawasan tentang dinamika industri yang kompleks. Menurut studi yang dilakukan oleh *Newzoo*, jurnalisme e-sport tidak hanya menarik penggemar hardcore tetapi juga membuka pintu bagi audiens umum untuk memahami dan menghargai e-sport sebagai fenomena budaya.<sup>11</sup>

Jenis-jenis konten e-sport di media konten *live streaming* merupakan salah satu bentuk konten e-sport yang paling populer adalah live streaming pertandingan. Platform seperti *twitch*, *youtubegaming*, dan *facebook gaming* menyediakan layanan streaming langsung di mana penggemar dapat menonton pertandingan secara real-time. Selain itu, rekaman pertandingan yang sudah berlangsung sering diunggah sehingga penonton yang tidak dapat menyaksikan langsung masih bisa mengikuti jalannya kompetisi.<sup>12</sup>

Konten tutorial dan tips permainan adalah salah satu jenis konten yang sangat diminati oleh pemain e-sport. Video-video ini memberikan panduan tentang

---

<sup>11</sup> Newzoo. "Esports Journalism and Content Trends. diakses pada 4 Juni 2024, dari <https://newzoo.com/insights/articles/esports-journalism-content-trends/>

<sup>12</sup> Twitch. About Twitch. diakses 14 Juni 2024, dari <https://www.twitch.tv/p/about>

cara bermain game tertentu, strategi yang efektif, dan trik-trik khusus yang bisa membantu pemain meningkatkan keterampilannya. Konten semacam ini sering ditemukan di *Youtube* dan *platform streaming* lainnya.<sup>13</sup>

Highlight atau momen terbaik dari pertandingan e-sport sering diunggah ke media sosial dan platform video. Konten ini menampilkan cuplikan-cuplikan menarik seperti aksi terbaik, strategi brilian, dan momen dramatis dalam pertandingan. Video highlight ini biasanya berdurasi singkat dan sangat menarik untuk ditonton, sehingga mudah menjadi viral di media sosial.<sup>14</sup>

### **1. 6. 3 Teori Budaya Populer dalam Fenomena E-sport**

Dalam buku "*Cultural Studies: Teori dan Praktik*", Chris Barker memberikan gagasan teoritis yang komprehensif tentang budaya populer. Barker menggabungkan berbagai perspektif teoritis dari bidang studi budaya untuk mengeksplorasi bagaimana budaya populer diproduksi, dikonsumsi dan dimaknai. Barker mendefinisikan budaya populer sebagai bentuk ekspresi budaya seperti film, musik, televisi, mode dan media sosial.<sup>15</sup>

E-sport dianalisis sebagai bagian dari budaya populer karena dikonsumsi oleh masyarakat atau massa dan memiliki pengaruh luas dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik budaya populer termasuk daya tariknya yang luas, komersialitas dan kemampuannya untuk mempengaruhi nilai-nilai sosial. Barker menjelaskan ruang lingkup budaya populer dengan mencakup aspek-aspek seperti produksi dan

---

<sup>13</sup> YouTube Gaming. Game Tutorials and Tips. diakses 14 Juni 2024, dari <https://gaming.youtube.com/>

<sup>14</sup> ESPN. Esports Highlights. diakses 14 Juni 2024, dari <https://www.espn.com/esports/>

<sup>15</sup> Chris Baker, *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, Bantul: Kreasi Wacana, 2011, hlm 8.



konsumsi budaya, ideologi dan hegemoni, representasi dan identitas, serta peran media dan teknologi.<sup>16</sup>

Ruang lingkup budaya populer mencakup bagaimana budaya populer diproduksi oleh industri budaya, bagaimana ia dikonsumsi oleh masyarakat, dan bagaimana ia mencerminkan dan membentuk nilai-nilai serta identitas sosial. Ruang lingkup budaya populer e-sport berdasarkan teori Barker menjelaskan bagaimana e-sport berfungsi dan diterima dalam masyarakat. Komunitas dan interaksi sosial, Barker menekankan pentingnya komunitas dalam budaya populer. Dalam konteks e-sport, komunitas global terdiri dari pemain, penonton, pengembang, dan sponsor yang berinteraksi melalui platform online seperti *twitch*, *youtube*, dan berbagai forum komunitas. E-sport menciptakan ruang sosial di mana penggemar dan pemain dapat berbagi pengalaman, membentuk identitas kolektif, dan menciptakan budaya subkultural. Produksi konsumsi, menurut Barker, produksi dan konsumsi adalah kunci dalam budaya populer. Industri e-sport mencakup pengembangan game, penyelenggaraan turnamen, dan produksi konten digital. Konsumsi melibatkan penonton yang menonton turnamen, membeli game, dan berpartisipasi dalam komunitas online. Pendapatan juga dihasilkan melalui iklan, sponsor, dan penjualan barang dagangan. Media dan teknologi, Barker menyoroti peran media dan teknologi dalam menyebarkan budaya populer. E-sport sangat bergantung pada teknologi digital dan internet untuk streaming, komunikasi, dan interaksi global. Platform media sosial dan layanan streaming seperti *twitch* dan *youtube* memainkan peran penting dalam mempromosikan e-sport dan menjangkau

---

<sup>16</sup> *Ibid.* hlm 9-20.

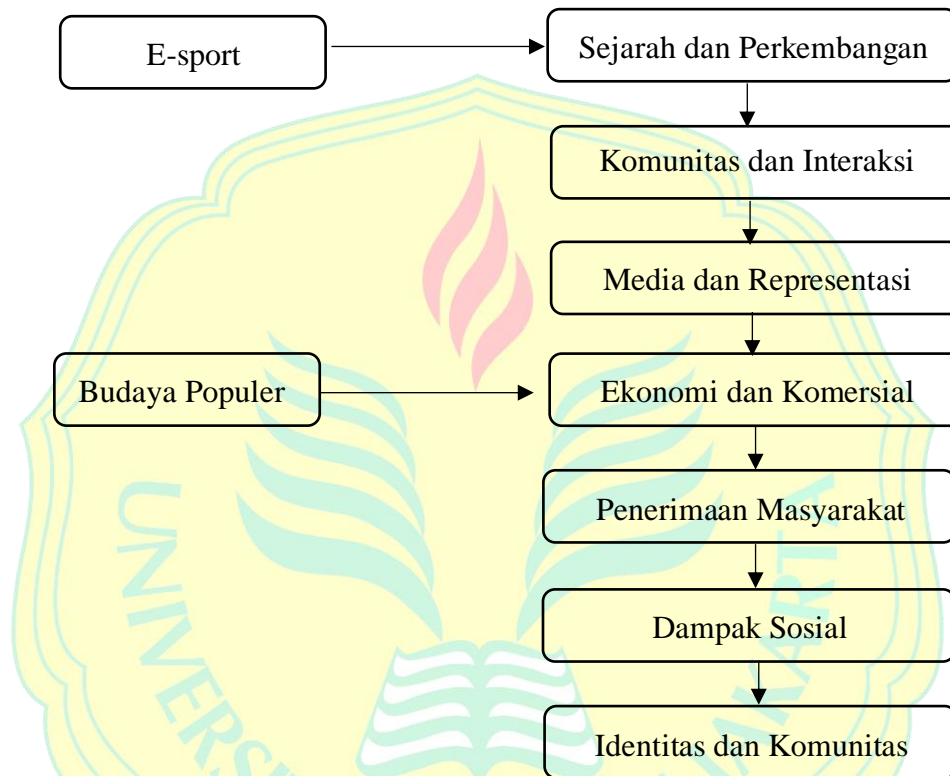
audiens global. Hegemoni dan ideologi dalam teori Barker, budaya populer sering kali merupakan medan pertempuran untuk hegemoni dan ideologi. Dalam e-sport, perusahaan besar seperti pengembang game dan platform streaming memiliki pengaruh besar dalam membentuk norma dan praktik. Namun, e-sport juga dapat menjadi alat perlawanan terhadap norma-norma dominan, dengan komunitas yang menantang stereotip dan menciptakan ruang inklusif. Representasi dan identitas Barker membahas bagaimana budaya populer membentuk dan mencerminkan identitas. E-sport memberikan platform bagi individu untuk mengekspresikan identitas mereka, baik sebagai pemain profesional maupun sebagai penggemar. Isu representasi gender, ras, dan kelas dalam e-sport penting untuk dianalisis, termasuk bagaimana media e-sport merepresentasikan berbagai kelompok sosial tersebut.

Globalisasi adalah elemen kunci dalam teori budaya populer Barker. E-sport adalah fenomena global yang melibatkan partisipasi dan penonton dari seluruh dunia. E-sport menciptakan jaringan global yang memungkinkan pertukaran budaya dan pembentukan identitas transnasional. Ekonomi politik budaya populer, Barker mengkaji budaya populer melalui lensa ekonomi politik, melihat bagaimana kekuatan pasar mempengaruhi produksi dan distribusi. Dalam e-sport, analisis ini dapat mencakup bagaimana struktur industri dan model bisnis mempengaruhi perkembangan e-sport. Kontrak pemain, hak siar, dan sponsor adalah elemen penting dalam ekonomi politik e-sport. Teknologi dan media baru, menurut Barker juga mengakui peran penting teknologi dan media baru dalam budaya populer. E-sport berkembang pesat berkat inovasi teknologi seperti perangkat keras gaming canggih, internet berkecepatan tinggi, dan *platform streaming*. Teknologi baru terus

mengubah cara e-sport dimainkan, ditonton, dan dialami, menciptakan peluang dan tantangan baru.

#### 1. 6. 4 Hubungan Antar Konsep

**Skema 1.1**  
**Kerangka Konseptual**



*Sumber: Analisis Peneliti (2024)*

Kerangka konsep ini menggambarkan bagaimana penelitian ini akan menjelaskan e-sport sebagai fenomena budaya populer melalui berbagai dimensi. Setiap dimensi akan dianalisis untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran e-sport dalam masyarakat modern. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai kerangka konsep yang ditampilkan dalam gambar:

##### 1. E-sport

E-sport, atau olahraga elektronik, merujuk pada kompetisi video game yang diorganisir dan sering diikuti oleh pemain profesional. E-sport mencakup berbagai genre game dan biasanya disiarkan melalui platform streaming seperti *Twitch*, YouTube, dan media sosial.

## 2. Budaya Populer

Budaya populer adalah serangkaian praktik, kepercayaan, dan objek yang umum dan diterima oleh masyarakat luas. E-sport menjadi bagian dari budaya populer karena menarik minat dan partisipasi dari banyak orang serta mempengaruhi tren sosial dan gaya hidup.

## 3. Sejarah dan Perkembangan

Menelusuri sejarah dan perkembangan e-sport sejak awal kemunculannya hingga menjadi fenomena global saat ini. Ini mencakup evolusi kompetisi video game, pembentukan tim profesional, serta pertumbuhan acara dan turnamen besar.

## 4. Komunitas dan Interaksi

Fokus pada bagaimana e-sport membentuk komunitas yang kuat di antara penggemar dan pemain. Ini mencakup interaksi sosial dalam dan luar game, pembentukan identitas komunitas, dan hubungan antar anggota komunitas.

## 5. Media dan Representasi

Menganalisis bagaimana e-sport direpresentasikan dalam berbagai media, termasuk televisi, streaming online, dan media sosial. Ini juga mencakup peran media dalam membentuk persepsi publik tentang e-sport.

## 6. Ekonomi dan Komersial



Melihat aspek ekonomi dan komersial dari e-sport, termasuk sponsor, iklan, pemasaran, serta dampaknya terhadap industri game dan hiburan secara keseluruhan.

#### 7. Penerimaan Masyarakat

Menilai bagaimana e-sport diterima oleh masyarakat umum. Ini mencakup persepsi masyarakat terhadap e-sport, tingkat partisipasi, serta pengaruhnya terhadap budaya sehari-hari.

#### 8. Dampak Sosial

Menganalisis dampak sosial dari e-sport terhadap masyarakat. Ini bisa meliputi dampak positif seperti pengembangan keterampilan dan hubungan sosial, serta dampak negatif seperti kecanduan game dan isu kesehatan mental.

#### 9. Identitas dan Komunitas

Fokus pada bagaimana e-sport membentuk identitas individu dan komunitas. Ini mencakup bagaimana pemain dan penggemar mengidentifikasi diri mereka dalam konteks e-sport dan bagaimana mereka membentuk subkultur unik di dalam masyarakat yang lebih luas.

### **1.7 Metode Penelitian**

#### **1.7.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif yaitu penelitian yang tidak menggunakan perhitungan, atau diistilahkan dengan penelitian ilmiah yang menekankan pada karakter alamiah sumber data.<sup>17</sup> Sedangkan penelitian kualitatif menurut Sukmadinata yaitu suatu

---

<sup>17</sup> Lexi J, Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011, hlm, 2.

penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi pemikiran orang secara individu maupun kelompok.<sup>18</sup>

### **1.7. 2 Teknik Pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi dokumen. Dalam penelitian kualitatif studi dokumen menjadi bagian penting dan tak terpisahkan dalam metodologi penelitian kualitatif. Studi ini membantu dalam mengumpulkan data atau informasi dengan cara membaca dokumen-dokumen yang ada tanpa mengganggu objek penelitian. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena konten e-sport sebagai bagian dari suatu budaya populer masyarakat secara mendetail. Teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen yang diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk satu kajian yang sistematis, terpadu dan utuh. Studi dokumen tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan-kutipan tentang sejumlah dokumen. Namun, untuk hasil penelitian yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.<sup>19</sup>

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui berbagai sumber, diantaranya:

1. Dokumentasi media, dengan sumber data berupa artikel berita, *blog*, ulasan, dan fitur yang diterbitkan di situs web atau majalah yang fokus

---

<sup>18</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010, hlm, 9.

<sup>19</sup> Nilamsari, Natalina, Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Wacana Vol. 13, no. 2*, 2014, hlm. 177-181..

pada e-sport. Proses pengumpulan dengan mengarsipkan artikel-artikel dari berbagai sumber media. Gunakan mesin pencari, basis data berita, atau alat pengarsipan digital untuk mengumpulkan konten yang relevan.

2. Pengumpulan data media sosial, dengan sumber data melalui postingan di platform media sosial seperti *youtube*, *instagram*, dan *tiktok* yang membahas e-sport. Proses pengumpulan menggunakan alat pemantauan media sosial pencarian kata kunci (*hashtag*) dari platform tersebut untuk mengumpulkan data untuk mengumpulkan berbagai jenis posting, termasuk teks, gambar, dan video.
3. Wawancara, dengan sumber data seperti konten kreator, pemain, penggemar, jurnalis, dan profesional yang terlibat dalam industri e-sport. Proses pengumpulan melakukan wawancara mendalam baik secara online dengan chat dan voice note ataupun tatap muka.
4. Analisis konten video dan streaming, dengan sumber data pada video di platform seperti *youtube* dan *tiktok* yang menampilkan pertandingan, analisis, dan konten terkait e-sport. Proses pengumpulan dengan mengunduh cuplikan layar pada video yang relevan. Gunakan alat analisis video untuk mengidentifikasi dan mengkode tema yang muncul dalam konten video.

Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang beragam, memungkinkan analisis yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai konten e-sport dalam media.

### 1. 7. 3 Teknik Analisis Data

Untuk analisis konten e-sport dalam media menggunakan teknik analisis kualitatif dengan metode analisis tematik (*thematic analysis*). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema penting dan pola dalam konten media e-sport, memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana e-sport digambarkan dan dipersepsikan.<sup>20</sup> Berikut penggunaan analisis tematik dalam konteks ini terdiri dari beberapa langkah-langkah :

1. Pengumpulan data dari sumber media yang relevan, seperti artikel berita, ulasan, posting media sosial, video, dan podcast yang membahas e-sport.
2. Transkripsi dan familiarisasi data berupa video, transkrip data tersebut menjadi teks dan gambar.
3. Pengodean dengan identifikasi unit analisis seperti kalimat yang relevan dalam teks.
4. Identifikasi tema mencakup topik seperti representasi pemain e-sport, strategi permainan, dampak sosial e-sport, dan interaksi komunitas.
5. Review dengan meninjau kembali tema-tema yang telah diidentifikasi untuk memastikan bahwa mereka relevan dan koheren.
6. Definisi dan penamaan tema setiap tema didefinisikan dengan jelas dan beri nama yang mencerminkan isi dan esensinya.

---

<sup>20</sup> Lexi J, Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011, hlm. 248.



7. Penulisan dan interpretasi menjelaskan temuan analisis, termasuk deskripsi tema-tema utama dan contoh kutipan yang mendukung.

#### **1. 7. 4 Triangulasi Data**

Dalam penelitian kualitatif terdapat kegiatan triangulasi untuk memverifikasi dan memvalidasi keabsahan dan reabilitas temuan yang dilakukan secara ekstensif, baik triangulasi sumber data (menggunakan berbagai sumber data yang sesuai) dan triangulasi metode (menggunakan lintas metode dalam memperoleh data) sebagai upaya verifikasi atas data yang ditemukan.<sup>21</sup> Peneliti menggunakan triangulasi sumber data, yaitu dengan mewawancarai informan lain yang sesuai untuk membuktikan informasi yang diperoleh agar sesuai dan konsisten atau tidaknya dengan kenyataan, sehingga melalui triangulasi data ini akan mengungkapkan hasil temuan lebih beragam dan diuji kebenarannya melalui data.

Pertama, penelitian ini triangulasi data dilakukan dengan wawancara masyarakat yang dapat membantu meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil penelitian. Triangulasi data melibatkan penggunaan berbagai sumber data atau metode untuk memastikan bahwa temuan penelitian lebih akurat dan tidak bias. Menggunakan berbagai sumber data untuk mengonfirmasi temuan yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber pertama, seorang pemain profesional e-sport dan narasumber kedua, seorang penggemar atau penonton e-sport yang aktif. Melakukan dokumentasi dengan kumpulan artikel akademis, jurnal, dan buku yang membahas tentang e-sport sebagai fenomena budaya populer. Serta,

---

<sup>21</sup> Hardani, Andriani & dkk, 2020, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, hlm 60.

menganalisis konten diplatform media sosial seperti *twitter*, *reddit*, dan forum e-sport untuk mendapatkan perspektif komunitas. Melakukan observasi turnamen e-sport dengan observasi langsung atau rekaman turnamen e-sport, termasuk interaksi antara pemain dan penonton. Stream dan video untuk menganalisis siaran langsung atau video yang terkait dengan e-sport di platform seperti *youtube*.

Kedua, Triangulasi metode dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk memastikan keandalan hasil. Pertama, wawancara mendalam. Wawancara dilakukan dengan semi-terstruktur dengan dua narasumber untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka dengan e-sport. Pertanyaan mengacu pada bagaimana narasumber melihat perkembangan e-sport dalam beberapa tahun terakhir, narasumber tertarik pada e-sport dan narasumber ikut berpartisipasi dalam komunitas e-sport. Kedua, melakukan analisis deskriptif terhadap konten media (artikel, video, posting media sosial) untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul tentang e-sport sebagai budaya populer. Fokus pada representasi, narasi, dan diskusi yang muncul dalam konten tersebut.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> *Ibid*

Subjek penelitian untuk mengambil data sekunder peneliti melakukan wawancara dengan tiga pelaku esport sebagai informan untuk mendukung temuan pada penelitian ini.

**Tabel 1.2**  
**Daftar Informan**

No.	Informan	Target informasi
1.	Reporter E-sport Rizky Suryana	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang sebagai pelaku e-sport</li> <li>- Keterlibatan dalam e-sport</li> <li>- Pandangan terhadap fenomena e-sport dan budaya populer</li> <li>- Tantangan dan kontroversi sebagai pelaku e-sport</li> </ul>
2.	Pemain Profesional dan Konten Kreator Saipul/Ropee	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang sebagai pelaku e-sport</li> <li>- Keterlibatan dalam e-sport</li> <li>- Pandangan terhadap fenomena e-sport dan budaya populer</li> <li>- Tanggapan keluarga dan masyarakat</li> </ul>
3.	Pemain Kasual Bambang Ajiwibowo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang sebagai pelaku e-sport</li> <li>- Keterlibatan dalam e-sport</li> <li>- Pandangan terhadap fenomena e-sport dan budaya populer</li> <li>- tanggapan keluarga dan masyarakat</li> </ul>

*Sumber: Analisis Peneliti (2024)*

### 1. 8 Sistematika Penelitian

Skripsi ini terdiri dari lima bab, adapun sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut :

**BAB I** berisi uraian latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka konseptual, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

**BAB II** peneliti akan membahas tentang sejarah dan perkembangan e-sport sebagai fenomena budaya populer, peningkatan popularitas video game dan e-sport, serta komersialisasi dan profesionalisasi e-sport.

**BAB III** menguraikan pandangan masyarakat terhadap e-sport, e-sport sebagai bagian dari budaya populer, serta tantangan dan kontroversi dalam e-spor.

**BAB IV** akan menganalisis peran media dan teknologi dalam perkembangan e-sport, pengaruh e-sport terhadap gaya hidup dan interaksi sosial, serta analisis konten e-sport sebagai fenomena budaya populer.

**BAB V** berisi kesimpulan tentang penelitian skripsi yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk tulisan serta saran-saran yang berkaitan dengan hasil temuan penelitian skripsi

