TREND *E-SPORT* PADA KOMUNITAS UINSA *E-SPORT* UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos) dalam Bidang Sosiologi

Oleh :

Moh. Syahrul Maula

NIM. I03217011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU SOSIAL

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FEBRUARI 2021

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Moh. Syahrul Maula

NIM : I03217011

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti atau dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 3 Februari 2021

Yang menyatakan,

Moh. Syahrul Maula

NIM : I03217011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama	:	Moh. Syahrul Maula
NIM	:	I03217011
Program Studi	:	Sosiologi

Yang berjudul **"TREND *E-SPORT* PADA KOMUNITAS UINSA *E-SPORT* UIN SUNAN AMPEL SURABAYA"** saya berpendapat bahwa skripsi tersebut dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 2 Februari 2021

Pembimbing

Husnul Muttaqin, S.Ag, S.Sos, M.S.I
NIP. 197801202006041003

PENGESAHAN

Skripsi oleh Moh. Syahrul Maula dengan judul : **"Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya",** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Februari 2021

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Husnul Muttaqin, S.Ag, S.Sos, M.Si
NIP. 197801202006041003

Penguji II

Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd
NIP.19721222199932004

Penguji III

Siti Azizah, S.Ag, M.Si
NIP.197703012007102005

Penguji IV

Dr. Abid Rohman, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197706232007101006

Surabaya, 8 Februari 2021
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Dekan,

Prof. Akh. Muzakki, Grad. Dip. SEA, M.Ag, M.Phil, Ph.D.
NIP. 197402091998031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Moh. Syahrul Maula
NIM : I03217011
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Sosiologi
E-mail address : syahrulmaula98@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, 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 UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 1 Maret 2021

Penulis

METERAI TEMPEL
TGL. 20
76ADEAHF872563959
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(Moh. Syahrul Maula)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Moh. Syahrul Maula, 2021, Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya, Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci : Trend *E-SPORT*, Komunitas UINSA *E-SPORT*

Latar belakang dari penelitian ini adalah UINSA *E-SPORT* sekarang sudah menjadikan wadah bagi mahasiswa menemukan bakat dalam diri mahasiswa bukan dalam bidang akademik , melainkan dalam bidang non akademik sebagian sudah ada yang membawa nama baik UINSA *E-SPORT* di ajang turnamen tingkat daerah hingga tingkat Nasional. Ini menunjukkan bahwa komunitas UINSA *E-SPORT* ini sedang berfokus pada sebagai wadah mahasiswa yang mempunyi hobi di bidang game apapun itu untuk bergabung menjadi bagian dari komunitas ini. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul "Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya" dengan rumusan masalah 1. Bagaimana perkembangan *E-SPORT* di komunitas UINSA *E-SPORT*.2. Apa yang membuat mahasiswa UINSA memilih *E-SPORT* dibanding olahraga fisik. Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa komunitas UINSA *E-SPORT* yang dibagi menjadi enam devisi yaitu Mobile legend, Valorant, PUBG, Dota2, Ligue of Legend dan Free Fire. Saat ini keberadaan komunitas *E-SPORT* belum diakui secara sah oleh pihak kampus UINSA sehingga komunitas ini tidak memiliki fasilitas yang biasanya disediakan layaknya komunitas yang lainnya. Meski belum mendapatkan pengakuan dan kekurangan fasilitas, para anggota *E-SPORT* tidak patah semangat dan terus melakukan latihan serta berani untuk mengikuti turnamen-turnamen. Komunitas ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, dibuktikan dengan penghargaan yang telah diraih oleh devisi Mobile Legend dengan menjuarai kompetisi Liga Mahasiswa tingkat Nasional tahun 2020. Bentuk jenis *E-SPORT* UINSA di balik kemunculan masyarakat konsumen terdapat dua indikator yang melatar belakangi kegiatan ini, diantaranya estetisasi kehidupan sehari-hari yang ditampilkan masyarakat dan perkembangan gaya hidup serta pembelian berbagai barang tertentu, dalam banyak hal dipahami sebagai penanda posisi sosial masyarakat. Komunitas *E-SPORT* merupakan komunitas olahraga elektronik (non fisik) dalam dunia game yang menaungi para pecinta game sehingga mereka dapat mengekspresikan hobinya menuju seuatu hal yang positif. Para anggota tertarik untuk bergabung degan komunitas ini rata-rata dilatarbelakangi oleh hobi atau kegemaran yang sama yaitu pecinta game serta ahli dalam bermain game. Selain itu, mereka juga memiliki tujuan masing-masing seperti, ingin menjadi pemain game internasional, menjadi youtuber, menjadi pemain yang handal, menjuarai turnamen-turnamen tingkat nasiolah atau bahkan sampai ke tingkat internasional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN v

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xiv

BAB I : PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 8

E. Definisi Konseptual 9

F. Sistematika Pembahasan.....11

BAB II : *E-SPORT* DALAM TINJAUAN TEORI JEAN BAUDRILLARD TENTANG MASYARAKAT KONSUMSI 14

A. Penelitian Terdahulu 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Logika Sosial Konsumsi. 19

C. Konsumsi, Industri Budaya dan Budaya Popular 23

D. Objek Konsumsi Masyarakat 25

BAB III : METODE PENELITIAN 28

A. Jenis Penelitian 28

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 29

C. Pemilihan Subyek 29

D. Tahap-tahap Penelitian 32

E. Teknik Pengumpulan Data 33

F. Teknik Analisis Data 35

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 36

BAB IV : TREND *E-SPORT* PADA KOMUNITAS UINSA *E-SPORT* UIN SUNAN AMPEL SURABAYA: TINJAUAN JEAN BAUDRILLARD 38

A. Deskripsi Umum Subjek Penelitian 38

B. Perkembangan *E-SPORT* di Komunitas UINSA *E-SPORT* 48

C. Ketertarikan Mahasiswa Memilih *E-SPORT* Sebagai Bidang Olahraga Dari Pada Olahraga Fisik 63

D. Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* Menggunakan Teori Jean Baudrillard 69

BAB V : PENUTUP 82

A. Kesimpulan 82

B. Saran 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA. 84

LAMPIRAN-LAMPIRAN. 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Turnamen yang diselenggarakan UINSA *E-Sport* 44

Gambar 4.2 Diagram presentase peserta masing-masing devisi 56

Gambar 4.3 Piala turnamen Liga Mahasiswa tingkat Nasional 57

Gambar 4.4 Tim yang berhasil menjuarai LIMA 2020 58

Gambar 4.5 Group Whatsapp Komunitas E-Sport MLBB UINSA 59

Gambar 4.6 Group Whatsapp Komunitas E-Sport PUBGM UINSA 59

Gambar 4.7 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Dota 2 UINSA.....60

Gambar 4.8 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Valorant UINSA 60

Gambar 4.9 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Free Fire UINSA.....61

Gambar 4.10 Group Whatsapp Komunitas E-Sport LoL UINSA.....61

Gambar 4.11 Media Sosial Instagram UINSA *E-Sport* 62

Gambar 4.12 Kepengurusan yang ada di UINSA E-Sport.....63

Gambar 4.13 Para anggota Komunitas *E-SPORT* berlatih di warkop 68

Gambar 4.14 Foto bersama para anggota *E-SPORT* setelah berlatih 68

Gambar 4.15 Diagram Prosentase Member dari Berbagai Fakultas.....70

Gambar 4.16 X banner *E-SPORT* UINSA 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama-nama Informan dalam Penelitian 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan IPTEK di Indonesia saat ini begitu pesat sekali di mana komputer pada masanya dulu termasuk peralatan yang sangat langka, namun seiring perkembangan IPTEK peralatan elektronik seperti *computer*, internet, *handphone* (HP) sudah menjadi benda yang menjamur yang banyak kita jumpai saat ini. Di mana tidak hanya orang – orang tertentu yang dapat menggunakannya, bahkan anak-anak di bawah umur juga dapat menggunakannya. Perkembangan IPTEK saat ini banyak sekali memunculkan inovasi-inovasi terbaru di dunia industri 4.0 saat ini diantara lainnya yang baru hangat-hangatnya yakni dengan adanya industri game yang kita ketahui yaitu *E-SPORT* yang dianggap pemerintah dapat mempunyai peluang terhadap ekonomi di indonesia, seperti potensi devisa negara dan termasuk penyerapan tenaga kerja.

E-SPORT adalah singkatan dari *electronic sports* (Olahraga Elektronik) yakni merupakan sebuah olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh pemain profesional pada bidang game masing – masing. Beberapa pekan lalu *E-SPORT* sama sekali tidak dilirik oleh pihak manapun. Namun saat ini fenomena *E-SPORT*s kian berkembang begitu pesat dan mulai memancing perhatian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari berbagai kalangan, mulai dari gamers, media, hingga perusahaan-perusahaan besar yang sama sekali tidak bergerak di bidang *E-SPORT*s.[1]

Didalam *E-SPORT*s tentunya terdapat berbagai macam jenis *genre* game yakni mulai dari RPG (*Role Play Game*), *Puzzle*, hingga , MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).[2] Game dengan *genre* MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang mulai dari 4 sampai 5 orang dalam waktu yang sama, dan dalam game tersebut terdapat beberapa team mulai dari 2 team hingga 25 team yang akan memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika team dapat menumbangkan bangunan musuh dan bahkan dapat membunuh team lawan hingga habis. Salah satu jenis game nya yang di mainkan oleh 2 team adalah game *Mobile Legends, Arena Of Valor (* AOV), *Vainglory,Marvel Super War, Point Blank,* Sedangkan untuk game yang dimainkan hingga 25 team yakni *PUBG Mobile, PUBG, Free Fire, Call Of Duty Mobile.*

Fenomena *E-SPORT* belakangan ini cukup mendapatkan perhatian dari pemerintah dengan dimasukan nya *E-SPORT*s sebagai salah satu cabang olah raga di ajang SEA GAMES 2018 belakanganan ini. Dari pakar ekonomi Yustinus Prastowo pun juga angkat bicara mengenai Industri *E-SPORT*s ini dikarenakan dengan adanya industri ini dapat memunculkan peluang terhadap ekonomi di indonesia seperti potensi devisa bagi negara dan dapat memunculkan peluang karir karir baru bagi

[1] https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/ diakses pada 25 Februari 2020 pukul 15.45 WIB
[2] Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Media Kita, 2011), hal. 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

generasi muda di era digital ini, serta dapat menyerap tenaga kerja di bidang *E-SPORT* ini. Sala satu jenis pekerjaan yang menjadi bagian dari *E-SPORT* ini diantaralain ada, Atlet , Organizer, Southcaster, Konten Kreator (Youtube, Facebook, Instagram,dsb), dan profesi lainnya sesuai talenta.

Di Indonesia khususnya bidang industri Kreatif mengalami kemajuan yang sangat pesat di bidang *E-SPORT*. Kemajuan tersebut mengalami peningkatan dan menjadi fokus dunia. Hal tersebut dibuktikan dengan tercapainya angka $941 juta (sekitar 13 Trilliun) sebagai pasar terbesar se Asia Pasifik. (sekitar 13 Triliun) dengan populasi pemain aktif sekitar 52,6 juta dan jumlah gamer mencapai 34 Juta.[3] Saat ini bermain game jangan hanya di pandang sebelah mata jika kita selalu melihat peluang dalam game tersebut disitu terdapat peluang perekonomian yang cukup menjanjikan dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Jika kita melihat dampak terhadap game disitu pasti yang selalu muncul yakni dampat negatif yang selalu ada dalam game tersebut. jika kita sedikit melihat lebih luas lagi dan pintar akan melihat peluang disini akan terlihat bahwasannya dalam game tersebut terdapat banyak sekali peluang yang dapat kita manfaatkan mulai dari kita menjadi professional player, menjadi penyiar game, menjadi youtuber game, menjadi analisis game, cosplayer, membuka jasa joki, menjual mata uang game. Yang dimana dari lapangan pekerjaan tersebut memiliki penghasilan yang cukup besar dan bisa

[3] https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-e-sport-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja diakses pada 25 Februari 2020 pukul 15.55 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapat puluhan hingga ratusan juta per bulan. Sehingga perekonomian masyarakat dapat meningkat dan dapat membawa nama baik negara di kanca dunia.

Disini juga perlu di perhatikan ebih dalam lagi yang sering terjadi kesalahpahaman masyarakat mengenai game dan *E-SPORT* itu sendiri yakni *E-SPORT*s memang berangkat dari dunia *gaming,* tapi keduanya tidak bisa disamakan. Apa, sih perbedaannya? *E-SPORT*s sebenarnya *game* yang dipakai sebagai profesi sedangkan pada *gaming*, para *gamer* cenderung bermain untuk dirinya sendiri (individu) sekedar untuk membuat kesenangan akan kesukaannya saja[4]. Perbedaan yang lainnya yaitu terletak pada sisi kostum yang dipakai dan hasil yang ia dapatkan. Atlet eSports memakai seragam dan digaji secara profesional dengan bayaran yang tinggi. Mereka bermain mewakili tim tertentu. Sedangkan gaming sendiri tidak terikat oleh memakai seragam atlet dan gaming juga tidak mendapatkan benefit berupa finansial melainkan mendapatkan kesenganan semata.

Menjadi atlet *E-SPORT*s butuh kegigihan, niat, dan mental yang kuat, berbeda dengan *gaming* biasa yang mereka lakukan hanya untuk mengisi waktu luang saja. *E-SPORT*s memerlukan kerja sama tim yang kuat serta mental yang kuat tahan akan hinaan dan cacian dari orang lain untuk selalu belajar lebih baik lagi sehingga menjadi sempurna dalam bermain. Dalam turnamen utama biasanya atlet menghabiskan waktu 16

[4] https://www.digination.id/read/013075/ooo-ternyata-ini-perbedaan-gaming-dan-esports diakses pada 25 Februari 2020 pukul 16.08 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jam sehari untuk berlatih, ditambah lagi dengan strategi keterampilan tertentu yang harus dimiliki dalam tim untuk mengecoh pola permainan lawan. Setelah tahu perbedaannya, menjadi atlet *E-SPORT*s Meskipun masih terbilang jarang di Indonesia, tapi profesi ini cukup terbilang sangat menjanjikan. Keberadaan *E-SPORT*s masuk kedalam kategori cabang olahraga baru juga menunjukkan bahwa olahraga hiburan ini memiliki peluang untuk menjadi pilihan profesi menjanjikan di masa yang akan datang.

Menjadi atlet *E-SPORT* ataaupun menjadi bagian dari *E-SPORT* sekarang bisa dengan mudah masuk di komunitas-komunitas *E-SPORT* yang ada di wilayah masig-masing seperti yang ada di Surabaya bagi mahasiswa sudah banyak sekali komunitas-komunitas *E-SPORT* yang mewadahi mahasiswa yang ingin masuk di dunia *E-SPORT* atupun ingin menjadi atlet *E-SPORT* salah satunya ada di komunitas UINSA *E-SPORT*. Banyak sekali kegiatan seperti *gathering* dan turnamen yang diadakan oleh UINSA *E-SPORT* dengan total hadiah senilai jutaan rupiah setiap event yang di selenggarakan.

UINSA *E-SPORT* adalah komunitas yang dibentuk dan dilatar belakangi oleh salah satu mahasiswa dari UIN Sunan Ampel Surabaya yang beranama Dyah Ayu Lestari menjadi yang menjadi salahsatu program dari game developer Mobile Legend yaitu *Moonton Student Leader* (MSL) sebagai leader dari terbentuknya komunitas *E-SPORT* di dunia kampus khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya yang bernama UINSA *E-SPORT*. Uinsa *E-SPORT* berdiri sejak 21 Juli 2019 dengan anggota berjumlah 18 mahasiswa, di dominasi oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang dipimpin langsung oleh Dyah Ayu Lestari. Setelah pergantian kepemimpinan yang di pimpin oleh Moh. Syahrul Maula perkembangan jumlah anggota dari 18 anggota menjadi 52 anggota yang terdata resmi dari database komunitas UINSA *E-SPORT* ini dengan total keseluruhan anggota yang ada di group WA 208 anggota yang mana 52 anggota yang terdata di komunitas UINSA *E-SPORT* berasal dari Fakultas Sains dan Teknologi sebesar 15,4%, Fakultas Psikologi dan Kesehatan 1,9%, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam 9,6%, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik 7,7%, Fakultas Adab dan Humaniora 13,5%, Fakultas Dakwah dan Komunikasi 9,6%, Fakultas Syariah dan Hukum 15,4%, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 7,7%, dan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat sebesar 19,2% . Dari data tersebut UINSA *E-SPORT* sudah menjangkau seluruh fakultas yang ada di UINSA.

Seiring berjalannya waktu, komunitas UINSA *E-SPORT* menunjukkan perkembangan pada bulan September 2020 melalui media sosial Instagram @uinsa.esports_ ini mengalami peningkatan yang awalnya cuma 200-an pengikut menjadi 1000-an pengikut dan jumlah tingkat partisipasi dari mahasiswa mahasiswa juga mengalami peningkatan yang sangat pesat di setiap event yang di selenggarakan dari UINSA *E-SPORT* ini selalu penuh peserta , dan baru baru ini UKOR UINSA mengadakan kolaborasi dengan UINSA *E-SPORT* dalam ajang Piala USC

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

CUP UKOR 2020. Itu menunjukkan bahwa tingkat perkembangan dari komunitas UINSA *E-SPORT* ini mengalami peningkatan dan disini UINSA *E-SPORT* memulai perjalanan baru dimana awal mula nya UINSA *E-SPORT* ini hanya membawahi satu *platform* game saja yang bernama Mobile Legend, sekarang sudah membuka banyak peluang bagi mahasiswa- mahasiswa yang memiliki bakat di bidang game seperti DOTA 2, PUBG Mobile, Free Fire.

UINSA *E-SPORT* sekarang sudah menjadikan wadah bagi mahasiswa menemukan bakat dalam diri mahasiswa bukan dalam bidang akademik , melainkan dalam bidang non akademik sebagian sudah ada yang membawa nama baik UINSA *E-SPORT* di ajang turnamen tingkat daerah hingga tingkat Nasional. Ini menunjukkan bahwa komunitas UINSA *E-SPORT* ini sedang berfokus pada sebagai wadah mahasiswa yang mempunyi hobi di bidang game apapun itu untuk bergabung menjadi bagian dari komunitas ini.

Dari paparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: **"TREND *E-SPORT* PADA KOMUNITAS UINSA *E-SPORT* UIN SUNAN AMPEL SURABAYA"**

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang masalah yang sudah di deskripsikan peneliti mengenai trend *E-SPORT* pada komunitas UINSA *E-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SPORT UIN Sunan Ampel Surabaya, maka dalam penelitian ini peneliti dapat memfokuskan rumusan masalah diantaranya sebagait beikut ;

1. Bagaimana perkembangan *E-SPORT* di komunitas UINSA *E-SPORT*?
2. Apa yang membuat mahasiswa UINSA memilih *E-SPORT* dibanding olahraga fisik?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui macam-macam bentuk dari *E-SPORT* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya di komunitas UINSA *E-SPORT*.
2. Untuk mengetahui trend mahasiswa mengenai *E-SPORT* dibanding olahraga fisik.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi atau rujukan pengetahuan mengenai apa itu *E-SPORT*, dan menjadi sumber informasi dalam perkembangan trend *E-SPORT* di UIN Sunan Ampel Surabaya serta tolak ukur dalam menilai keberhasilan program yang dilakukan oleh komunitas UINSA *E-SPORT* untuk menjadikan UINSA *E-SPORT* sebagai cabang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

olahraga baru yang secara resmi diakui oleh UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Secara Praktis

   a. Bagi penulis : Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat merubah strigma masyarakat tentang UINSA yang di jadikan tempat alternatif dalam menempuh pendidikan jenjang tinggi menjadi universitas yang unggul melalui adanya komunitas *E-SPORT* di UINSA sebagai tempat menyalurkan bakat mahasiswa.

   b. Bagi komunitas UINSA *E-SPORT* : Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan menambah informasi mengenai perkembangan Komunitas UINSA *E-SPORT* untuk meningkatkan kualitas komunitas agar lebih baik lagi kedepannya.

   c. Bagi UINSA : Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan tolak ukur keberhasilan komunitas UINSA *E-SPORT* membawa nama baik kampus untuk mendapatkan pengakuan secara sah tentang status keberadaan komunitas ini sebagai bagian dai Unit Kegiatan Mahasiswa.

   d. Bagi peneliti lain : Hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu rujukan dalam pengerjaan penelitian lain yang berkaitan dengan *E-SPORT*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Definisi Konseptual

Definisi konseptual digunakan untuk memberikan pemahaman secara singkat mengenai tema yang diambil oleh peneliti agar tidak terjadi kebimbangan dalam memahami suatu ide-ide yang di kemukakan peneliti seperti berikut :

1. *E-SPORT*

   E-SPORT merupakan cabang olahraga elektronik yang dinaungi oleh IeSPA (*Indonesia eSports Association*). Struktur dan mekanisme pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga pada uummnya, bedannya para atlet *E-SPORT* tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer atau *smartphone* sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.[5]

2. Komunitas Uinsa *E-SPORT*

   UINSA *E-SPORT* adalah komunitas yang dibentuk dan dilatar belakangi oleh salah satu mahasiswa dari UIN Sunan Ampel Surabaya yang beranama Dyah Ayu Lestari menjadi yang menjadi salah satu program dari game developer Mobile Legend yaitu Moonton Student Leader (MSL) sebagai leader dari terbentuknya komunitas esport di dunia kampus khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang bernama UINSA *E-SPORT*.

[5] http://www.raftelcyber.net/apa-itu-e-sports-pengertian-dan-definisi/ diakses pada 8 Februari 2021 pukul 17.08 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Sistematika Pembahasan

1. Latar Belakang

   Dalam point ini peneliti akan menjelaskan pandangan umum tentang topik yang hendak diteliti dan beberapa point yang ada kaitannya mengenai judul penelitian.

2. Rumusan Masalah

   Pada rumusan masalah ini peneliti menjelaskan beberapa point yang nantinya akan dibahas dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat rumusan masalah terkait proses pelaksanaan, strategi mempertahankan sebuah budaya, serta faktor apa saja yang jadi pendukung dan penghambat upaya pelestarian budaya.

3. Tujuan Penelitian

   Dalam tujuan penelitian ini peneliti akan menjelaskan mengenai apa yang menjadi maksud dari adanya penelitian ini.

4. Manfaat Penelitian

   Pada bagian manfaat penelitian ini lebih menjelaskan pada apa saja yang didapatkan dari adanya sebuah penelitian ini, manfaat penelitian diharapkan memiliki dampak baik untuk berbagai pihak baik untuk individu peneliti maupun masyarakat secara luas.

5. Definisi Konseptual

   Pada point definisi konseptual peneliti menjelaskan secara singkat batasan tentang penafsiran redaksi judul dan hal-hal apa saja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang akan diteliti. Hal ini ditujukan untuk meminimalisir kesalahpahaman dalam mengartikan sebuah istilah oleh pembaca.

6. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka peneliti menjelaskan tentang konsep judul penelitian secara lebih mendalam.

7. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti menjelaskan beberapa judul penelitian yang sudah ada sebelumya serta menjelaskan persamaan dan perbedaan dari penelitian sekarang dengan penelitian di masa lalu. Hal ini berguna untuk mencegah adanya kesamaan judul serta adanya plagiasi dengan penelitian lain.

8. Kerangka Teori

Dalam kerangka teori peneliti menjelaskan tentang teori yang dipakai peneliti dalam menganalisa fenomena yang diangkat peneliti dalam judul penelitian. Dalam point ini peneliti juga menjelaskan keterkaitan teori dengan judul penelitian.

9. Metode Penelitian

Dalam point metode penelitian ini peneliti menjelaskan langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi.

10. Sistematika Pembahasan

Pada point ini berisi tentang tahapan penyusunan laporan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Jadwal Penelitian

Dalam point ini berisi tentang jadwal peneliti dalam proses pengerjaan penelitian.

12. Daftar Pustaka

Point ini berisi daftar literatur yang dapat berupa buku, jurnal, maupun sumber pustaka lain. Disusun dengan format daftar pustaka sebuah karya ilmiah yang berisi nama penulis, tahun penerbitan, penerbit, kota penerbit, dan judul buku yang digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
E-SPORT DALAM TINJAUAN TEORI JEAN BAUDRILLARD TENTANG MASYARAKAT KONSUMSI

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdaulu dimana penelitian terdahulu digunakan peneliti sebagai alat pembanding peneliti dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya mengenai pembahasan yang relevan terkait topik yang peneliti ambil,hal ini bertujuan untuk memaksimalkan hasil penelitian dan menghindari kesamaan dengan penelitian terdahulu.Adapun beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan dengan topik peneliti, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan tema yang peneliti kaji diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang dilakukan oleh Firdan Rastama Faherty Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Budaya Universitas Islam Indonesia, 2018 yang berjudul *"Strategi IeSPA(Indonesia E-SPORT Association) dalam Mengkampanyekan E-SPORT di Indonesia"* [6] Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif.

   Dari skripsi ini Firdan Rastama Faherty menemukan bahwa Hasil penelitian menunjukkan, strategi IeSPA dalam mengkampanyekan *E-SPORT* di Indonesia dilakukan dalam beberapa program seperti

[6] Firdan Rastama Faherty, "*Strategi IeSPA (Indonesia e-Sport Association) dalam Mengkampanyekan e-Sport di Indonesia"* (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembuatan event tingkat nasional dan internasional, melakukan sosialisasi dan memberikan pemahaman tentang *E-SPORT* di sekolah – sekolah dan beberapa kampus di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdan Rastama Faherty berbeda dengan penelitian saya. Saya lebih pada Trend *E-SPORT* bukan pada strategi IeSPA dakam mengkampanyekan *E-SPORT* di Indonesia. Fokus penelitian saya lebih kepada *E-SPORT* dan bagaimana memanfaatkan game menjadi sektor bisnis dan usaha yang menghasilkan keuntungan serta menjadi trend dikalangan mahasiswa saat ini.

2. Selanjutnya skripsi yang dilakukan oleh Raden Muhammad Satria Putra Prodi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katholik Parahyangan, 2017 yang berjudul *"Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia"* [7] Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif.

   Dalam hal ini Raden Muhammad Satria Putra menyimpulkan bahwa industri *E-SPORT* di dunia dan Indonesia semakin maju dan akan menjadi lebih kompetitif. Meskipun Indonesia masih tertinggal dari negara-negara tempat *E-SPORT* berkembang pesat, namum kemajuan *E-SPORT* di Indonesia sudah mulai terlihat. Banyaknya peminat *E-SPORT*

[7] Raden Muhammad Satria Putra, "*Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia"* (Skripsi, Universitas Katholik Parahyangan, 2017)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di Indonesia, turut membantu perkembangannya di Indonesia, hal tersebut akan mendukung suatu proyek dimana pengembangan potensi pemain lokal sehingga menghasilkan bibit-bibit pemain terbaik dari indonesia. Dengan adanya proyek ini, akan menjadi wadah pemain lokal dari Indonesia untuk berkompetisi dalam skala nasional maupun internasional, dimana tujuan lainnya adalah rekreasi untuk pecinta *E-SPORT* di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Raden Muhammad Satria Putra berbeda dengan penelitian saya. Saya lebih pada *E-SPORT* bukan pada pengaruh *E-SPORT* terhadap masyarakat Indonesia. Fokus penelitian saya lebih kepada *E-SPORT* dan bagaimana memanfaatkan game menjadi sektor bisnis dan usaha yang menghasilkan keuntungan serta menjadi trend dikalangan mahasiswa saat ini.

3. Selanjutnya skripsi yang dilakukan oleh Jalud Arie Brahmantyo Prodi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, 2018 yang berjudul "*Upaya Assosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-SPORTs Sebagai Olahraga Olimpiade"* [8] Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif.

   Dalam penelitian ini Jalud Arie Brahmantyo menemukan bahwa *E-SPORT* atau olahraga elektronik sangat populer dikalangan para

[8] Jalud Arie Brahmantyo, "*Upaya Assosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-Sports Sebagai Olahraga Olimpiade"* (Skripsi, Universitas Jember, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemuda terutama di negara Korea Selatan, China dan Amerika. Pembahasan KTT Olimpiade ke-6 terhadap *E-SPORT* menjadi hasil dari upaya-upaya yang dilakukan asosiasi dan MNC industri *E-SPORT* dalam menjadikan *E-SPORT* sebagai olahraga Olimpiade dari tahun 2000 hingga tahun 2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Jalud Arie Brahmantyo berbeda dengan penelitian saya. Saya lebih pada *E-SPORT* bukan pada upaya asosiasi dan MNC dalam menjadikan *E-SPORT* sebagai Olahraga Olimpiade. Fokus penelitian saya lebih kepada *E-SPORT* dan bagaimana memanfaatkan game menjadi sektor bisnis dan usaha yang menghasilkan keuntungan serta menjadi trend dikalangan mahasiswa saat ini.

4. Selanjutnya penelitian jurnal yang dilakukan oleh Faidillah Kurniawan mahasiswa Prodi Pendidikan Kepeatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2019 yang berjudul "*E-SPORT dalam Fenomena Olahraga Kekinian"* [9] Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi,. Teknik analisis data menggunakan deskriptif.

   Dalam penelitian ini Faidillah Kurniawan menemukan bahwa dikarenakan belum banyak kalangan khalayak masyarakat khususnya di Indonesia belum sepenuhnya dapat memahami dan memaknai salah satu olahraga kekinian yang sedang banyak digandrungi saat ini, maka disini

[9] Faidillah Kurniawan, "*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian"* (Jurnal, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti mencoba untuk mengusulkan rekomendasi pemikiran terkait *E-SPORT* di Indonesia agar dapat lebih diterima di tengah-tengah masyarakat Indonesia sebagai salah satu olahraga kekinian yaitu; (1) IeSPA perlu komunikasi tingkat lanjut ke KEMENPORA, KOI maupun KONI terkait keberadaan dalam organisasi olahraga yang dinaungi, (2) Kompetisi *E-SPORT* di Indonesia lebih sering diadakan, hal ini akan mempermudah dalam upaya sosialisasi *E-SPORT* ke masyarakat luas (3) Edukasi kepada para peminat *E-SPORT* seputar catatan-catatan penting sebagai prasyarat menjadi atlet *E-SPORT*.

Penelitian yang dilakukan oleh Faidillah Kurniawan berbeda dengan penelitian saya. Saya lebih pada *E-SPORT* bukan pada fenomena *E-SPORT* saat ini yang dijadikan jenis olahraga. Fokus penelitian saya lebih kepada *E-SPORT* dan bagaimana memanfaatkan game menjadi sektor bisnis dan usaha yang menghasilkan keuntungan serta menjadi trend dikalangan mahasiswa saat ini.

5. Selanjutnya penelitian berbentuk jurnal yang dilakukan oleh Moh. Adli Ahdiyat dan Irwansyah dari Universitas Diponegoro, 2018 yang berjudul "*Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia"*[10] Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi,. Teknik analisis data menggunakan deskriptif.

[10] Moh. Adli Hidayat dan Irwansyah, "*Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia"* (Jurnal, Universitas Diponegoro, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini Adli dan Irwansyah menemukan bahwa melalui perspektif komunitas virtual (*online*) dan komunitas nyata (*Offline*), penulis menemukan dua jenis keanggotaan komunitas permainan daring. Pertama, keanggotaan dalam komunitas virtual. Dalam artian, para pemain game menjadi anggota secara virtual dalam sebuah permainan daring. Ketika seseorang mendaftarkan akun baru kedalam permainan daring maka dia sudah masuk dalam sebuah komunitas virtual. Kedua, keanggotaan dalam komunitas nyata (*offline*). Dalam artian, seorang pemain permainan daring masuk dalam komunitas atau kelompok orang yang melakukan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan permainan daring. Contohnya seperti tim *E-SPORT* yang disiapkan untuk mengikuti kompetisi-kompetisi *E-SPORT* baik di tingkat nasional maupun internasional.

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Adli Ahdiyat dan Irwansyah berbeda dengan penelitian saya. Saya lebih pada *E-SPORT* bukan pada bentuk komunitas dalam industri permainan daring . Fokus penelitian saya lebih kepada *E-SPORT* dan bagaimana memanfaatkan game menjadi sektor bisnis dan usaha yang menghasilkan keuntungan serta menjadi trend dikalangan mahasiswa saat ini.

B. Logika Sosial Konsumsi

Konsumsi pada mulanya merupakan sebuah mata rantai terakhir dalam rangkaian aktivitas ekonomi tempat perubahan bentuk modal, dalam bentuk uang menjadi komoditas komoditas melalui proses produksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materiel.[11] Seluruh aktivitas Produksi, di mana perusahaan mempekerjakan kaum buruh mulai dari mengembangkan manajemen produksi, mencetak produk dan kemudian memasarkannya ke konsumen, mata perncaharian dari seluruh aktivitas ekonomi seperti ini merupakan bagaimana produk atau komoditas yang dihasilkan laku dan kemudian dinikmati masyarakat.

Dalam pemikiran Adam Smith, masyarakat yang kapitalistik dan rasional umumnya baru membeli dan mengonsumsi sesuatu ketika mereka membutuhkan, dan itu pun dengan dasar pertimbangan yang serba rasional: mengalkulasi untung rugi dan dibayangkan masyarakat senantiasa mencari komoditas dengan harga yang terendah karena di situlah sifat rasional masyarakat bekerja.[12] Tetapi, apa yang dipikirkan dan dikembangkan Jean P. Baudrillard berbeda dengan apa yang dibayangkan Adam Smith. Menurut Baudrillard, logika sosial konsumsi tidak akan terfokus pada pemanfaatan nilai guna barang dan jasa oleh indivdu, namun terfokus pada produksi dan manipulasi sejumlah penanda Sosial.[13] Konsumsi dalam perspektif Baudrillard (1970), dilihat bukan sebagai kenikmatan atau kesenangan yang dilakukan masyarakat secara umum dan masuk akal, tetapi sebagai sesuatu yang terorganisir, yang dipaksakan kepada masyarakat, yang seolah merupakan suatu tugas yang tidak terhindarkan. Jean Baudrillard, mencirikan masyarakat konsumer sebagai masyarakat yang didalamnya terjadi pergeseran logika

---

[11] Lee, Martyn, *Budaya Konsumen Terlahir Kembali, Arah Baru Modernitas dalam Kajian Modal Konsumsi dan Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006), hal. 3

[12] Skousen, Mark, *Sang Maestro Teori-Teori Ekonomi Modern*, (Jakarta: Prenada Media, 2006), hal. 15-54

[13] Baudrillard, Jean P, *Masyarakat Konsumsi*,(Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006), hal. xxii

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam konsumsi, yaitu dari logika kebutuhan menuju logika hasrat, yaitu bagaimana konsumsi menjadi pemenuhan akan tanda-tanda..[14]

Meski pemikiran Jean P. Baudrillard sering dipengaruhi perspektif Marxian yang menekankan masalah ekonomi, Baudrillard tidak seperti Marx yang memfokuskan pada persoalan produksi, melainkan ia lebih memilih menekankan fokus kajiannya pada persoalan konsumsi, yaitu kaitan antara komoditas yang dihasilkan kekuatan kapitalis dengan bagaimana cara masyarakat memaknai komoditas itu. Dalam perspektif Baudrillard, kebutuhan dan konsumsi merupakan perluasan dari kekuatan produktif yang terlembaga.[15] Kapitalisme tidak hanya menciptakan sistem konsurnsi yang terkontrol, tetapi juga perilaku konsumtif massal yang dapat dieksploitasi sebagaimana tesis Marx tentang buruh yang menjadi korban eksploitasi sistem yang kapitalistik.

Dalam pandangan Baudrillard, yang dikonsumsi masyarakat sesungguhnya adalah tanda (pesan, citra) ketimbang komoditas itu sendiri. Artinya, komoditas tidak lagi didefinisikan berdasarkan kegunaannya, melainkan berdasarkan atas apa yang dimaknai masyarakat itu sendiri. Dan, apa yang dimaknai masyarakat bukan dalam pengertian apa yang mereka lakukan, namun lebih pada hubungan masyarakat dengan seluruh sistem komoditas dan tanda.

---

[14] Piliang, Yasraf Amir, *Hipersemiotika: Tafsir cultural Studies Atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), hal. 398

[15] Goodman, George Ritzer & Douglas J , *Teori Sosiologi Modern*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003), hal. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh seseorang yang memutuskan mengganti handphone-nya dengan Black Berry, misalnya benarkah karena didorong kebutuhan untuk memanfaatkan BlackBerry sebagai alat komunikasi yang lebih canggih, ataukah semata karena didorong gengsi dan keinginan untuk tidak disebut sebagai orang yang ketinggalan zaman? Demikian pula, seseorang yang memutuskan membeli jam tangan Rolex, apakah keputusan ini karena jam tangan merek lain yang lebih murah seringkali tidak tepat waktu ataukah karena jam tangan Rolex dinilai lebih sesuai dengan reputasinya sebagai kalangan menengah ke atas atau kelompok borjuis di masyarakat? Alasan-alasan irasional yang melatarbelakangi perilaku konsumsi masyarakat seperti inilah, yang menurut Baudrillard sebagai bukti bahwa yang di konsumsi sesungguhnya adalah tanda atau semata citra: bukan kemanfaatan komoditas yang dibelinya itu.

Apa yang dikonsumsi masyarakat, pada dasarnya bukanlah objek, melainkan tanda. Konsumsi adalah sebuah metode langkah dari manipulasi tanda, sehingga ketika kita mengonsumsi suatu objek tertentu menandakan bahwa kita sama dengan orang lain yang mengonsumsi objek tersebut, dan di saat yang sama kita berbeda dengan orang yang mengonsumsi objek kita konsumsi berarti kita menjadi yang lain. itu yang dimaksud Baudrillard sebagai kode, lantas apa yang kita seharusnya konsumsi dan apa yang tidak kita konsumsi. Jadi, ketika masyarakat mempunyai pendapatan lebih dari cukup dan kemudian mengonsumsi sesuatu komoditas, sesungguhnya yang terjadi adalah ketidakbebasan, karena yang terjadi adalah masyarakat tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membeli apa yang mereka butuhkan, tetapi membeli apa yang kode sampaikan kepada kita tentang apa yang seharusnya dibeli.[16]

Objek-objek yang dikonsumsi masyarakat tidak memiliki arti dalam hal kegunaan dan manfaatnya; juga tidak memiliki arti dari hubungan yang nyata dimata masyarakat. arti objek berasal dari perbedaan hubungannya dengan objek lain. Dengan maksud, ketika sebuah komoditas dikonsumsi seseorang, maka yang terjadi sesungguhnya adalah gaya ekspresi dan tanda, prestise, kemewahan, kekuasaan.[17] Kode, di mata Baudrillard pada dasarnya adalah dasar dominasi dan eksploitasi bentuk kedua yang dikembangkan pemilik modal untuk memperbesar keuntungan dan memanipulasi kebutuhan pasar.

Masyarakat konsumsi, dalam banyak hal tidak akan pernah terpuaskan dan tidak akan mampu memuaskan kebutuhan konsumsi mereka, semata demi satu perbedaan, sehingga kecenderungan semacam ini pelan namun pasti akan melahirkan masyarakat konsumer yang rakus dan mengidap ketidakpuasan tanpa henti atau tidak akan pernah berakhir. Konsumsi yang dikembangkan masyarakat kapitalis, pada dasarnya bukanlah dengan tujuan untuk mencari kenikmatan dan ketermanfaatannya saja, melainkan lebih untuk tujuan memperoleh perbedaan. karena melalui perbedaan itulah masyarakat memiliki status sosial dan makna sosial.

C. Konsumsi, Industri Budaya dan Budaya Popular

[16] Goodman, George Ritzer & Douglas J , *Teori Sosiologi Modern*, hal 139
[17] Kellner, Douglas, *Baudrillard: A Critical Reader*, (Oxford: Blackwell, 1994), hal. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Industri Budaya yang meski demokratis, individualis dan beragam, namun pada kenyataannya otoriter, konformis, dan dan sangat terstandardisasikan: merupakan kultur kapitalis yang seolah menawarkan keberagaman tapi sebetulnya menghegemoni.[18] Yang dimaksud kultur kapitalis disini, tak lain merupakan bentuk manipulasi dan penguasaan, yang secara total meresapi struktur psikis dan sosial[19] Konstruksi, selera, dan juga cita rasa masyarakat, terutama terhadap komoditas-komoditas yang bermerek, biasanya tanpa sadar akan terbentuk dan dibentuk oleh kekuatan pasar, sehingga yang terjadi adalah hegemoni budaya dan konsumsi.

Di era perkembangan masyarakat yang didominasi kekuatan kapitalisme, sifat kapitalisme akan membawa masyarakat menjadi massa, artinya masyarakat dihilangkan dari batas-batas tradisionalnya menjadi satu masif konsumsi.[20] Ketika persaingan antar-kekuatan kapital makin ketat dan masing-masing berusaha mencari ceruk pasar baru dan berusaha memaksimalkan produksi serta laba, maka yang terjadi adalah bagaimana mereka mencari peluang pasar secara terus-menerus, menjaga kesetiaan pelanggan, dan mencoba menawarkan produk-produk, termasuk produk budaya secara masif. Massa konsumen, di era masyarakat modern berubah menjadi tempat pemasaran produk budaya dan sasaran berondongan iklan. Di era sekarang ini, boleh dikata tidak ada tahap kehidupan manusia yang terlepas dari pengaruh kekuatan industri budaya. Apa yang dikenakan Masyarakat, apa

---

[18] Barker, Chris, *The Sage Dictionary of Cultural Studies,* (London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, 2004), hal. 37
[19] Beilharz, Peter, *Teori-Teori Sosial*, (Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2003), hal. 147
[20] Strinati, Dominic, *Populer Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, (Yogyakarta: Jejak, 2007), hal. xv

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilihat, dan apa yang di konsumsi, nyaris semua adalah konsekuensi dari kuatnya pengaruh industri budaya dalam memasarkan dan memanipulasi selera pasar.

Tujuan produksi budaya massa, seperti dikatakan Adorno (1991) sudah barang tentu adalah keuntungan. Industri Budaya merupakan salah satu wujud yang tersusun dari banyak bentuk produksi budaya komersial : praktik keseluruhan industri budaya mentransfer terang terangan motif laba ke dalam bentuk bentuk budaya. Salah satu ciri yang menonjol dari produk budaya massa adalah tawaran kesenangan, fantasi, dan menghibur.

D. Objek Konsumsi Masyarakat

Meski nyaris seluruh aspek kehidupan masyarakat menjadi sasaran manipulasi selera dan target pasar kekuatan kapitalis dalam melempar berbagai produk industri budaya. Tetapi, Dimata Baudrillard, objek sasaran yang paling sering menjadi tempat bagi kekuatan kapitalis untuk menawarkan produk-produk industri budaya yang mereka hasilkan, diantara lain ada empat hal.

1. Tubuh manusia, yakni seluruh inci demi inci bagian dari tubuh manusia yang semuanya seolah tidak ada yang luput menjadi target sasaran produk-produk budaya. Menurut pandangan Baudrillard, tubuh merupakan bagian terpenting dari masyarakat konsumsi yang sering kali menjadi tempat masyarakat menanamkan nilai perilaku, atau yang dalam kajian Marxian masyarakat telah memfetetisasikan diri mereka. Boleh dikata, sebagian sebagian besar uang yang dimiliki masyarakat dikeluarkan untuk merawat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempercantik, membentuk tubuh yang ideal, membuat tubuh lebih halus untuk membentuk tubuh yang dalam gambaran berpikir masyarakat sebagai tubuh yang didambakan.

2. Seksualitas, Objek konsumsi yang berkaitan erat dengan tubuh, khususnya kecantikan tubuh adalah seksualitas. Dalam pandangan Baudrillard, bukan hanya seksualitas telah mewarnai segala hal yang ditawarkan untuk dikonsumsi, namun seksualitas itu sendirilah kerap kali yang ditawarkan untuk dikonsumsi. Dalam masyarakat konsumsi, erotisme dalam bentuk yang diperdagangkan cenderung mendominasi, mengontrol, dan menggoyahkan potensi hasrat yang membara.
3. Konsumsi Sinergistik

   Ketika produk industri budaya mengalami proses komodifikasi dan di produksi secara massal untuk membidik target pasar yang seluas-luasnya, walah satu konsekuensi yang tidak terhindarkan adalah munculnya perilaku konsumsi yang Sinergistik (*synergistic consumption*). Yang dimaksud dengan konsumsi Sinergistik disini adalah gabungan dari sekian banyak aktivitas leisure, hobi, dan perilaku keranjingan, seperti menonton filmnya, membeli mainannya, membeli novelnya, memakai kostum, membeli dan bermain video game, dan menelusuri web interaktif (Erni,2006).
4. Faktor di Balik Kemunculan Masyarakat Konsumen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara garis besar, faktor yang melatarbelakangi kemunculan masyarakat konsumen sebagaimana telah berhasil diidentifikasi[21] sebagai berikut: (1) meningkatnya kemakmuran masyarakat dan meningkatnya *performance* kondisi perekonomian; (2) ketika jam kerja masyarakat di berbagai sektor perekonomian mulai mengalami penurunan; (3) kebutuhan masyarakat untuk memperlihatkan identitas sosialnya; (4) estetisasi kehidupan sehari-hari (*aestheticization of everyday life*) yang ditampilkan masyarakat; (5) perkembangan gaya hidup dan pembelian berbagai barang tertentu, dalam banyak hal dipahami sebagai penanda posisi sosial masyarakat; (6) posisi ekonomi konsumen, dalam banyak hal telah menggantikan posisi sosial warga negara; dan (7) di era Masyarakat konsumsi apa yang diperdagangkan tidak hanya menyangkut barang dan jasa yang makin meningkat jumlahnya, tetapi pengalaman manusia dan aspek kehidupan sehari-hari manusia pun telah terkomodifikasi dan ditawarkan layaknya barang dan jasa yang lain

[21] Abercrombie, Nicholas et al, *Kamus Sosiologi,* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hal. 109-110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam hal ini, peneliti menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan jenis data deskriptif.

Pendekatan penelitian deskriptif, biasanya disebut dengan penelitian survei karena dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada narasumber, pendekatan ini dipilih peneliti bermaksud untuk membuat naratif mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya melakukan pengumpulan data dasar dalam cara naratif.. Penelitian ini ditujukan untuk mengungkap suatu kejadian, fakta, fenomena dan keadaan yang terjadi di lapangan dengan menyuguhkan data apa yang sebenarnya terjadi tanpa ada manipulasi atau perubahan data dari peneliti. [22]

Karena penelitian kualitatif sifatnya fleksibel, dapat dikembangkan seluas luasnya tanpa ada tekanan dari pihak manapun. Penelitian kualitatif juga dinilai dapat menghasilkan data yang mendalam dan terperinci karena penelitian kualitatif mengandalkan kemampuan peneliti untuk mengamati dan berinteraksi dengan informan atau subyek penelitian lebih intens dan dekat.[23]

Peneliti memilih metode penelitian kualitatif deskriptif karena pada penelitian ini tujuan utamanya tidak lain adalah untuk mengetahui perkembangan trend industi *E-SPORT* pada komunitas UINSA *E-SPORT* UIN

[22] Lilik Aslichati, H.I. Bambang Prasety, Prasetyo Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hal. 14
[23] Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif, (*Bandung: PT. Rosda Karya, 2008),hal. 31-37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sunan Ampel Surabaya. Sehingga peneliti membutuhkan data-data yang diperoleh melalui proses yang sangat mendalam mulai dari observasi hinggga wawancara, serta hasil penelitian yang berbentuk kalimat-kalimat yang berasal dari narasumber secara langsung.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah kampus Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur, tepatnya di Komunitas UINSA *E-SPORT* yang lokasinya berada di dalam kampus, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan setelah proposal skripsi diujikan pada tanggal 12 November 2020 sampai dengan Februari 2021. Namun waktu 3 bulan tersebut sewaktu-waktu dapat berubah tergantung kondisi yang ada di lapangan.

C. Pemilihan Subyek Penelitian

Suharsimi A, menjelaskan bahwa subyek penelitian merupakan seseorang yang posisinya berada di pusat karena pada subyek penelitian itulah data mengenai variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Sumber data dalam penelitian adalah seseorang yang posisinya berada di sentral.[24]

. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *purposive sampling* (di tentukan dengan kriteria tertentu) dan *snowball sampling* (mengalir dari satu narasumber yang merekomendasikan ke

[24] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rhinneka Cipta, 2006), hal. 124

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

narasumber yang lainnya) karena sebelumnya peneliti masih mengetahui siapa yang akan dijadikan informan hanya 4 orang saja dari pengurus, kemudian dia mengarahkan peneliti untuk mewawancarai informan lainnya sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kategori informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sekertaris Komunitas UINSA *E-SPORT*
2. Bendahara Komunitas UINSA *E-SPORT*
3. Kepala Devisi MLBB UINSA *E-SPORT*
4. Kepala Devisi PUBGM, Free Fire, Valorant dan LOLWR
5. Member Komunitas UINSA *E-SPORT*

Nama-nama Informan dalam Penelitian

No.	Nama	Posisi	Umur
1.	Dyah Ayu Lestari	Sekertari UINSA *E-SPORT*	20 Tahun
2.	Achmad Dahlan	Bendahara UINSA *E-SPORT*	18 Tahun
3.	Moh. Muchlisin	Kepala Devisi MLBB	21 Tahun
4.	Muhammad Agung Nur Huda	Kepala Devisi PUBGM, Free Fire, Valorant, dan LOLWR	20 Tahun
5.	Ahmad Mufarikh Firmansyah	Member Dota 2 UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
6.	Sabiqotul Khoiroh	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	19 Tahun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7.	Erlangga Arifananda Lazuardi	Member Valorant UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
8.	Rizal Firdaus	Member MLBB UINSA E-SPORT	19 Tahun
9.	Nabila Sasikirana	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
10.	Achmad Zaini Arsyad	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	18 Tahun
11.	Kafin Maulana	Member Dota 2 UINSA *E-SPORT*	20 Tahun
12.	Ahmad Zakaria Nugraha	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
13.	Moch Yunggar Ari Prakoso	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	20 Tahun
14.	Amin Rosyid	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
15.	Faturrahman Rossi	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	18 Tahun
16.	Alfreddizzy Azzizy Azzaury	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	19 Tahun
17.	Fajar Seto Mukti	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	21 Tahun
18.	Rafly Ramadhan Bimantoro	Member MLBB UINSA *E-*	19 Tahun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		SPORT	
19.	Wahyu Muchlis Irwanto	Member MLBB UINSA *E-SPORT*	21 Tahun

Tabel 3.1 Nama-nama Informan dalam Penelitian

D. Tahap-Tahap Penelitian

Adapun rangkaian tahapan yang akan dilakukan peneliti, antara lain :

a. Tahap Pra Lapangan

Menyusun Rancangan Penelitian

Dalam hal ini, peneliti memulai dengan menyusun rumusan permasalahan yang kemudian dapat digunakan sebagai fokus dari penelitan tersebut, lalu membuat usulan judul penelitian sebelum turun ke lapangan hingga terbentuknya proposal penelitian

Memilih Lapangan Penelitian

Cara yang paling efisien untuk menentukan lokasi yang akan digunakan untuk penelitian ialah dengan menggunakan teori substantif sebagai pertimbanganya, perlu langsung turun di lapangan agar dapat menemukan kesesuaian terhadap kenyataan yang terjadi.

Mengurus Perizinan

Tahap setelah menentukan lapangan penelitian yaitu mengurus perizinan yang diperlukan. Dokumen – dokumen harus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disiapkan terlebih dahulu agar dapat diterima di lokasi penelitian dengan resmi serta selalu mematuhi protokol kesehatan yang ada.

b. Tahap Orientasi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan secara general. Selain itu juga melakukan wawancara dan penelitian atau observasi. Sebaiknya wawancara dengan informan dilaksanakan secara mendalam agar mendapatkan data yang luas terhadap objek yang diteliti. Setelah mendapatkan sejumlah informasi, maka tahap selanjutnya ialah melakukan analisis yang dalam hal ini juga dikaitkan dengan teori yang sudah dipilih. Ketajaman analisis akan menemukan sebuah hasil baru serta inovasi yang sangat berguna bagi penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya.

Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, arah penelitian akan lebih konsen sehingga hasil ataupun data yang diperoleh akan merujuk kepada objek yang diteliti. Observasi dimaksudkan kepada sesuatu yang memiliki korelasi dengan fokus penelitian. Wawancara yang dilakukan juga bersifat lebih tertata dan mendalam (*Dept interview*) sehingga dapat memperoleh hasil yang memiliki makna.

E. Teknik Pengumpulan Data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara supaya data yang diperoleh merupakan data yang sesuai, yang merupakan konstruksi kondisi yang sebenarnya dari UINSA *E-SPORT*. Mengenai Trend Industri *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya. Langkah-langkah yang digunakan peneliti menggali data meliputi : pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

1. Pengamatan (Observasi)

   Pengamatan dilaksanakan sejak mulai penelitian dilakukan dengan mengamati seluruh kegiatan dari komunitas UINSA *E-SPORT* baik kegiatan yang dilakukan secara *online* maupun *offline*.

2. Wawancara

   Dalam wawancara, peneliti akan melakukan wawancara secara langsung dengan subyek penelitian untuk mendapatkan data-data yang relevan. Dalam hal ini peneliti akan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait mengenai Trend Industri *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* UIN Sunan Ampel Surabaya diantaranya. Wawancara ini dilakukan secara kondisional bisa secara daring maupun secarara tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi adalah suatu cara untuk melakukan pengambilan data yang didapat baik berbentuk dokumen-dokumen atau melihat kondisi kejadian di lapangan secara langsung. Dokumentasi dapat berupa bukti fisik atau foto kegiatan-kegiatan selama proses penelitian berlangsung, salah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satunya adalah dokumentasi ketika wawancara. Dokumentasi dapat dijadikan sebagai penunjang data yang diperoleh dari informan. Dokumentasi juga dapat menguji kebenaran suatu data yang diperoleh. Dokumentasi bisa dijadikan bukti bahwa peneliti melakukan proses turun lapangan tanpa rekayasa sedikitpun.

F. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data, tahap selanjutnya yakni analisis data, dimana dalam kegiatan analisis data ini terdapat 3 tahap yakni : 1) Reduksi data yang merupakan tahap yang bertujuan untuk mengerucutkan data, memfilter data dan mengkode atau mengelompokkan data, membuat memo dan lain sebagainya. Tahap reduksi ini berlangsung secara terus menerus mulai dari tahap pengumpulan data dampai akhir proses penelitian dan pelaporan hasil penelitian tersebut. 2) Penyajian data, Miles & Huberman mendeskripsikan penyajian data sebagai tahapan menyusun informasi atau data yang diperoleh sebelumnya yang kemudian dapat diolah dan diambil tindakan lanjutan sehingga dapat ditarik kesimpulan. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menggabungkan data hasil penelitian. 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi, merupakan ringkasan yang mecakup keseluruhan data yang disajikan. Kesimpulan dibuat untuk memudahkan pemahaman mengenai hasil dari proses penelitian. Kesimpulan final tergantung pada kumpulan catatan dilapangan, pengkodean data sebelumnya, dan metode pencarian ulang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga kejelian peneliti sangat berpengaruh dalam tahap penarikan kesimpulan ini.

Teknik analisis lainnya dalam penelitian kualitatif ini yakni tekhnik komparatif, yakni analisa yang dilakukan dengan cara membandingkan satu data dengan data yang lainnya, antara satu variabel dengan variabel yang lainnya pula. Hal ini bertujuan untuk memperoleh keselarasan suatu metode yang mana nantinya digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dari lapangan dengan kajian kepustakaan (teori) yang digunakan sebagai dasar untuk melihat fenomena tersebut, apakah terdapat kesamaan maupun perbedaan antara keduanya yang selanjutnya dapat ditarik kesimpulan

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik keabsahan data adalah salah satu faktor yang terpenting dalam proses penelitian kualitatif untuk memperoleh reliabilitas data. Untuk mengecek keabsahan data hasil penelitian yang mana penelitian ini bisa dipertanggung jawabkan dari berbagai sudut pandang. Teknik pemeriksaan keabsaan data dapat dilakukan menggunakan beberapa cara. Ketekunan pengamat tentang bagaimana dan apa saja fenomena yang terjadi yang berkaitan dengan subyek dan objek penelitian, hal ini bertujuan agar mendapatkan data yang konkrit, supaya peneliti juga dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhindar dari plagiasi dari penelitian lain dan menemukan ciri khas dari penelitian itu sendiri.[25]

Pengecekan keabsahan hasil penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data dalam perspektif Norman K. Denkin, dimana triangulasi itu sendiri merupakan penggabungan dari beberapa metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena terkait dengan paradigma dan perspektif yang berbeda. Triangulasi dilakukan dengan beberapa cara triangulasi metode yang dilakukan dengan cara yang berbeda, dapat dilakukan dengan menggunakan metode observasi, survey maupun wawancara. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara dengan informan yang berbeda untuk menguatkan data yang diperoleh dari proses wawancara dengan beberapa informan sebelumnya.[26]

[25] Afif Pradana Putra, Skripsi : *Modal Sosial Pedagang Kaki Lima Di Era Globalisasi (Studi Kasus di Pasar Sidayu Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik),* (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Uin Sunan Ampel Surabaya, 2019), 52.

[26] Mudjia Rahardjo, *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*, diakses pada tanggal 01 Februari 2020 pukul 23:41 WIB, http://mudjiarahardjo.com/artikel/270.html?aks=view

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
TREND *E-SPORT* PADA KOMUNITAS UINSA *E-SPORT* UIN SUNAN AMPEL SURABAYA: TINJAUAN JEAN BAUDRILLARD

A. Deskripsi Umum Subjek Penelitian

1. UIN Sunan Ampel Surabaya

Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu salah satu perguruan tinggi yang berada di Surabaya, peneliti menentukan subjek penelitian yaitu perguruan tinggi UIN Sunan Ampel Surabaya. Subjek penelitian ini disebut juga dengan UINSA Surabaya.

UINSA Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggu Islam yang berada di Surabaya bagian selatan. Aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh perguruan tinggi UINSA ialah menyelenggarakan pendidikan dengan basis Islam. Simbol dari perguruan tinggi UINSA Surabaya ialah menara kembar yang tersambung, atau disebut juga dengan *Twin tower*. Makna yang terkandung dari simbol tersebut ialah pendekatan Islamiyah dengan menyimbolkan bahwa terciptanya hubungan antar keilmuan yang umum dan keilmuan yang bernuansa Islam.

Asal mula nama Sunan Ampel berawal dari salah satu tokoh ulama nusantara yang menyebarkan Islam di Indonesia melalui budaya-budaya tanah air. Terdapat beberapa tokoh ulama yang disebut juga dengan walisongo yang artinya wali berjumlah Sembilan orang, salah satunya ialah Sunan Ampel yang melakukan penyebaran Islam di pulau jawa dan berada tepat di Surabaya. Maka dari itu pengambilan nama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sunan Ampel berasal dari salah satu tokoh ulama penyebaran Islam di pulau Jawa yaitu wali Sunan Ampel.

UINSA Surabaya berdiri sejak tahun 1965 yang pada mulanya bernama IAIN Sunan Ampel Surabaya. Berdasarkan keputusan Menteri Agama sejak itu, tentang pendirian IAIN Sunan Ampel Surabaya yang berkedudukan di Jl. A. Yani No. 117 dengan luas tanah delapan hektar. Baru sejak tahun 2013 yang mulanya bernama IAIN Sunan Ampel Surabaya berubah menjadi UIN Sunan Ampel Surabaya berdasarkan keputusan Presiden RI No. 65 Tahun 2013.

Saat ini UINSA Surabaya terdiri dari Sembilan fakultas, diantaranya ialah fakultas Syariah dan Hukum, fakultas Adab dan Humaniora, fakultas Dakwa dan Ilmu Komunikasi, fakultas, Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, fakultas Psikologi da Kesehatan, fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Sains dan Teknologi, dan fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

Rektor UINSA Surabaya saat ini adalah Prof. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D. Akreditasi yang dimiliki oleh UINSA Surabaya ialah "A". Artinya perguruan tinggi UINSA menjadi salah satu perguruan tinggi dalam kategori baik. Visi yang dimiliki oleh UINSA Surabaya ialah menjadi Universitas Islam yang unggul dan kompetitif bertaraf internasional. Sedangkan misi dari UINSA Surabaya ialah menyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman multidispliner serta sains dan teknologi yang unggul dan berdaya saing, mengembangkan pola

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemberdayaan masyarakat yang religius berbasis riset, mengembangkan riset ilmu-ilmu keislaman multidisipliner serta sains dan teknologi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Arti sebuah lambang UINSA Surabaya ialah terdapat Sembilan sudut yang memiliki arti jumlah walisongo, sedangkan rajutan persegi yang saling mengikat memberikan makna adanya menghargai keberagaman yang mencerminkan Bhineka Tunggal Ika, terdapat simbol twin towers memiliki makna adanya saling berkaitan antara kehidupan ilmu umum dan ilmu agama, warna emas pada twin tower mencerminkan kejayaan, dan warna hijau memiliki makna identitas Universitas.[27]

Keseharian mahasiswa UINSA selain menempuh pendidikan di dalam kampus, biasanya mengikuti beberapa organsisai. Ada yang ikut organisasi intra kampus dan ada yang ekstra kampus. Bahkan ada juga yang langsung pulang. Pulang pun terkadang masih berhenti di warung-warung kopi, bercengkrama dengan teman sebayanya. Aktivitas mahasiswa selain belajar biasanya olahraga, diskusi menyusun rapat dan bermain game.

E-SPORT merupakan salah satu kegiatan mahasiswa yang merujuk kepada aktivitas bermain game, namun memiliki manfaat yang cukup baik jika dimanfaat dengan baik. Kesempatan itu bukan diperoleh dari diri sendiri, melainkan adanya jaringan atau komunikasi antar teman

[27] Website UIN Sunan Ampel Surabaya, "*Identitas Lambang UINSA*", www.uinsby.ac.id, diakses pada tanggal 16 Januari 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mensuport menuju kesempatan itu. Salah satu caranya dengan bergabung dengan *E-SPORT* UINSA Surabaya.

Pada era digital kali ini banyak aplikasi yang diciptakan untuk menambah pengetahuan, mempermudah memperoleh informasi dan komunikasi, mempermudah kegiatan manusia, mempermudah dalam mengolah data-data dan banyak juga yang menciptakan aplikasi untuk hiburan seperti aplikasi game. Berdasarkan beberapa keuntungan tersebut, aplikasi game banyak digemari oleh anak-anak hingga dewasa. Game yang dimaksud ialah game online yaitu jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan computer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams yang disebut dengan game online adalah sebuah teknologi dibandingkan sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Game online dapat diunduh melalui aplikasi play store. Banyak jenis game yang dapat dimainkan mulai dari game anak-anak, game pendidikan, game untuk wanita, game otomotif, game pertarungan dan masih banyak yang lainnya. Game online ada yang dimainkan secara pribadi dan ada pula yang dimainkan lebih dari satu orang. Tujuan dari game online pun berbagai macam disesuiakan dengan genre dan jenis game tersebut. Terdapat beberapa game yang dapat dimainkan lebih dari dua orang dan permainan tersebut dapat dijadikan ajang sebagai kejuaraan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui turnamen-turnamen serta pesertanya bisa dari berbagai kalangan bahkan berbagai negara.

Game yang sudah mengadakan turnamen-turnamen diantaranya game Mobile Legend, PUBG, DOTA 2, Free Fire, Ligue of Legend, Valorant dan masih banyak yang lainnya. Penggemar dari game-game ini juga dari berbagai kalangan dan negara. Game dengan menggunakan teknologi ini sangat menarik para mahasiswa pecinta game. Maka dari itu *E-SPORT* membuka sebuah wadah untuk menampung semua kalangan mahasiswa UINSA pecinta game dengan harapan komunitas ini dapat membawa para gamers berbakat sampai ke turnamen-turnamen nasional dan internasional, menjuarai berbagai turnamen sehingga hobi dan bakat yang ada pada diri mereka dapat tersalurkan ke arah yang positif.

2. Profil Komunitas UINSA *E-SPORT*

Disini yang perlu diperhatikan adalah terdapat perbedaan antara *E-SPORT* dengan bermain game biasa atau disebut dengan *gamer*, *E-SPORT* merupakan kumpulan dari orang orang yang ahli bermain game sesuai game yang di kuasiai atau bisa disebut Pro Player (*Professional Player*) yang menghabiskan waktunya sehari hari bermain game untuk dijadikan sebuah profesi. Sedangkan *gamer* biasa mereka hanya bermain game hanya untuk menghilangkan rasa bosan saja. Perbedaan *E-SPORT* dan *gamer* biasa yang nampak terlihat disini adalah *E-SPORT* atau para pro player tersebut dalam sehari bisa mengabiskan waktunya 10 sampai 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jam sehari hanya untuk bermain game dan berlatih untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki dalam bermain game, sedangkan *gamer* biasa umumnya menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam sehari untuk bermain game yang mana tujuannya adalah untuk menghilangkan rasa bosan terhadap aktifitas sehari hari yang mereka jalani.

UINSA *E-SPORT* adalah komunitas yang dibentuk pada tahun 2019 dan dilatar belakangi oleh salah satu mahasiswa dari UIN Sunan Ampel Surabaya yang beranama Dyah Ayu Lestari yang menjadi salah satu program dari game developer Mobile Legend yaitu Moonton Student Leader (MSL) sebagai leader dari terbentuknya komunitas esport di dunia kampus khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang bernama UINSA *E-SPORT*. Awal mula berdirinya komunitas ini hanya terdiri dari satu devisi yaitu Mobile Legend Bang Bang karena program dari *Moonton Student Leader* bertujuan untuk membangun komunitas-komunitas gaming khususnya game Mobile Legend di seluruh universitas yang ada di Indonesia yang bisa disebut dengan komunitas *E-SPORT* dengan menggelar berbagai kegiatan seperti mengadakan turnamen, workshop, dan mengadakan *give away* yang mana seluruh kegiatan tersebut di support atau di danai oleh pihak Mobile Legend.

Seiring berjalannya waktu kegiatan yang sering digelar oleh komunitas UINSA *E-SPORT* yaitu mengadakan turnamen kecil yang awal mula media penyebarannya melalui instagram tersebut telah mencuri perhatian para pecinta game Mobile Legend tersebut dan rata-rata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggemarnya adalah dari luar kampus, dan acara yang kita gelar selalu meriah karena dengan total hadiah berupa mata uang game Mobile Legend (*diamond*) senilai ribuan bahkan puluhan ribu *diamond* dan acara tersebut selalu diselenggarakan hampir setiap seminggu ada dan tidak di pungut biaya sedikitpun. Hal tersebut telah mencuri perhatian para mahasiswa UINSA untuk mengikuti berbagai acara seperti turnamen guna untuk mendapatkan diamond game secara gratis ketika berhasil memenangkan turnamen tersebut.

Gambar 4.1 Turnamen yang diselenggarakan UINSA *E-Sport*

Setelah mendapatkan banyak partisipan dari mahasiswa internal kampus, komunitas mendapatkan berbagai saran dari berbagai partisipan diantaranya menanyakan perihal turnamen-turnamen dari game lain selain Mobile Legend. Hal tersebut yang membuat inisiatif komunitas ini mengembangkan berbagai macam jenis game yang ada di komunitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

UINSA *E-SPORT* diantaranya adalah PUBG, Dota 2, *League Of Legend*, *Free fire*, dan Valorant.

Dengan adanya berbagai jenis game yang disediakan tersebut komunitas ini bertujuan sebagai wadah bagi mahasiswa UINSA yang memiliki hobi atau ingin belajar game online. Pada komunitas *E-SPORT* ini diharapkan hobi yang mereka tekuni selama ini dapat membawa mereka ke arah yang positif sehingga hobi yang ada tidak hanya menghabiskan waktu secara percuma, namun dapat dilatih dan diasah secara baik. Komunitas *E-SPORT* selain menjadikan para pemain game menjadi pemain yang handal, komunitas ini juga dapat menjadi ajang untuk menyalurkan hobi hingga meraih prestasi melalui berbagai turnamen.

UINSA *E-SPORT* terbuka bagi para mahasiswa UINSA pecinta game dari seluruh fakultas dan program studi. Saat ini *E-SPORT* memiliki enam devisi, diantaranya ialah Mobile Legend Bang Bang, PUBG, DOTA 2, Free Fire, Ligue of Legend, dan Valorant. Para anggota dipersilahkan untuk memilih sendiri devisi apa yang ingin mereka ikuti sesuai dengan game yang mereka suka. Masing-masing devisi akan dilatih oleh para pemain game yang sudah handal. Selain itu, para anggota juga diajak main bareng atau yang lebih dikenal dengan sebutan mabar sehingga akan menambah keakraban satu dengan yang lain.

E-SPORT merupakan komunitas yang berdiri di bawah naungan UIN Sunan Ampel Surabaya, namun untuk saat ini masih belum memiliki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surat Keputusan Rektor untuk pendirian dan pengakuannya. Artinya komunitas *E-SPORT* hanya komunitas non legal yang dibuat oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dan para anggotanya juga merupakan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dari berbagai fakultas dan program studi. Komunitas *E-SPORT* juga berharap dapat segera diakui oleh universitas sehingga statusnya bisa diakui serta dapat menjadi bagian dari Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

Kegiatan yang ada di komunitas *E-SPORT* diantaranya yaitu MABAR (Main Bareng) dan turnamen. Kegiatan rutinan dalam rangka main bareng atau disebut juga dengan MABAR dilaksanakan satu minggu sekali. Main bareng juga sebagai ajang latihan para anggota, mabar biasanya dilakukan di warung kopi untuk memperoleh akses wifi yang memadai. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh anggota devisi, sehingga diharapkan para anggota dapat berbagi ilmu satu dengan yang lainnya serta menambah tali persaudaraan antar sesama anggota.

Turnamen merupakan ajang untuk para anggota menguji keahlian yang dimilikinya. Turnamen ini diadakan oleh berbagai pihak baik dalam cakupan regional, nasional atau internasional. Pada kegiatan ini masing-masing devisi akan mengikutsertakan anggota terbaiknya sehingga diharapkan para peserta perwakilan tersebut selain untuk mengasah kemampuannya juga dapat meraih kemenangan dan membawa nama baik komunitasnya. *E-SPORT* UINSA Surabaya sudah mengikuti beberapa turnamen dan berhasil menjuarai turnamen tingkat nasional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Struktur organisasi yang dimiliki oleh *E-SPORT* UINSA Surabaya yang terdiri dari Ketua, Bendarahara, Sekretaris, dan beberapa devisi sesuai kategori game yang ada di *E-SPORT* UINSA Surabaya.

Ketua : Moh. Syahrul Maula

Sekretaris : Dyah Ayu Lestari

Bendahara : Achmad Dahlan

Kepala Devisi Dota 2 : M. Isnainai Ghifary

Kepala Devisi PUBG,

Free Fire, Valorant, LOLWR : M. Agung Nur Huda

Kepala Devisi Media Kreatif : M. Nadjmul Falah

Anggota Media Kreatif : Abdullah Hanif Herinanta

Brand Ambasador : Mala Ainun Wardani

Beberapa struktur organisasi yang dimiliki *E-SPORT* UINSA Surabaya masih ada yang merangkap jabatan, terdapat beberapa devisi yang ditangani oleh satu orang. Bahkan bendaharanya atas nama Achmad Dahlan merangkap jabatan menjadi kepala devisi Mobile Legend Bang-Bang. Jaringan yang di bangun oleh *E-SPORT* UINSA dengan pihak beberapa *E-SPORT* Nasional dengan adanya grup WhatsApp. Bahkan Semua perguruan tinggi yang ada di seluruh Indonesia berada dalam satu Grup *E-SPORT* Nasional.

Kepala devisi bertanggungjawab atas devisi yang diembannya. Selain itu, kepala devisi juga mempunyai peran penting dalam melatih para anggota devisinya. Kepala devisi juga berperan dalam menentukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jadwal latihan mingguan serta menentukan siapa saja yang akan diikut sertakan dalam acara turnamen.

B. Perkembangan *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT*

Terdapat dua bagian dalam data penelitan yang akan dikupas lebih dalam, yaitu tentang perkembangan industry *E-SPORT* di komunitas UINSA dan ketertarikan mahasiswa memilih *E-SPORT* sebagai bidang olahraga dari pada olahraga lainnya. Data tersebut akan diurakan berdasarkan pengambilan data peneliti dengan cara melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang diperoleh *E-SPORT* yang berada di UINSA Surabaya sudah ada sejak tahun 2019. Pengamatan yang berhasil didapatkan ialah *E-SPORT* yang memiliki berbagai macam game atau permainan dikalangan UINSA peminat terbanyak ialah game Mobile Legend Bang Bang atau bisa disingkat dengan MLBB. Menjadi salah satu game terfavorit di kalangan UINSA tidak menjadi penghalang bagi game *E-SPORT* yang lain. UINSA juga memainkan game *E-SPORT* berupa PUBG, DOTA 2, Free Fire, Ligue of Legend, dan Valorant.

Tujuan adanya *E-SPORT* UINSA tak lain ialah untuk memberikan wadah kepada para gamers agar kegiatan game bukan hanya dalam ruang lingkup permainan semata, melainkan ada sisi positif yang dapat menghasilkan diri sendiri.

Perkembangan yang terjadi dari beberapa *E-SPORT* yang ada di UINSA ada sebagian yang sudah mengikuti beberapa kompetisi, diantara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ialah Mobile Legend yang sudah mengikuti ajang Liga Mahasiswa (LIMA). Keberuntungan berpihak kepada UINSA dengan meraih juara tiga diajang tersebut. Sedangkan beberapa *E-SPORT* yang lain masih akan mengikuti jejak Mobile Legend yang sudah meraih gelar juara.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 15 mahasiswa yang merupakan anggota UINSA *E-SPORT* dan 4 pengurus UINSA E-Sport, diantara ialah Ahmad Mufarikh Firmansyah, Sabiqotul Khoiroh, Erlangga Arifananda Lazuardi, Rizal Firdaus, Nabila Sasikirana, Achmad Zaini Arsyad, Kafin maulana, Ahmad Zakaria Nugraha, Moch Yunggar Ari Prakoso, Amin Rosyid, Faturahman Rossi, Alfreddizzy Azzizy Azzaury, Fajar seto mukti, Rafly Ramadhan Bimantoro, Wahyu Muchlis Irwanto, Dyah Ayu Lestari, Ahmad Dahlan, Muhammad Agung Nur Huda, Moh. Muchlisin.

Beberapa tanggapan dari masing-masing narasumber yang telah peneliti wawancarai tentang pengetahuan *E-SPORT* masing-masing anak memiliki pendapat yang berbeda-beda. Seperti yang dikatakan oleh Ahmad Mufarikh Firmansyah, Sabiqotul Khoiroh, Erlangga Arifananda Lazuardi, Rizal Firdaus, dan Nabila Sasikirana.

> "Sebuah wadah dalam menbentuk, menampung sebuah aktivitas serta kegiatan para pemain game yang bisa dirupakan seperti tournament, kompetisi dan main bersama."[28]

[28] Wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"*E-SPORT* merupakan sebuah kompetisi game diantara pro player yang sedang berkompetisi dalam mengatur strategi untuk menciptakaan kemenangan"[29]

"*E-SPORT* adalah ajang bermain game elektronik, banyak juga diadakan perlombaan"[30]

"*E-SPORT* merupakan permainan online yang ada di hp/mobile atau bisa disebut Electronic *E-SPORT*. Bukan hanya sebagai permainan online semata, ada kalanya bisa diadakan dengan adanya sebuah tournament atau kompetisi."[31]

"Sebuah istilah untuk kompetisi bermain game. Arti dari *E-SPORT* sendiri adalah olahraga elektronik. Yang mana umumnya para pemainnya berasal dari kalangan profesional."[32]

"Esports adalah salah satu cabang jenis olahraga yang secara keseluruhan dapat dimainkan melalui handphone atau komputer. Game atau aplikasi permainan yang didalamnya lah yang dapat disebut bagian dari esports."[33]

Pendapat beberapa kalangan dengan adanya *E-SPORT* di UINSA memiliki responsive yang bervariasi. Tidak jauh berbeda dengan beberapa pengetahuan *E-SPORT* bagi kalangan mahasiswa UINSA. Berikut

[29] Wawancara dengan Sabiqotul Khoiroh selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[30] Wawancara dengan Erlangga Arifananda Lazuardi selaku member Valorant UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[31] Wawancara dengan Rizal Firdaus selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[32] Wawancara dilakukan dengan Nabila Sasikirana selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020
[33] Wawancara dilakukan dengan Dyah Ayu Lestari selaku Sekertaris UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan pendapat tentang keberadaan *E-SPORT* UINSA. Seperti pernyataan dari Achmad Zaini Arsyad, Kavin Maulana, Ahmad Zakaria, Moch Yunggar Ari Prakoso dan Amin Rosyid.

> "Respon dari saya sangat bagus, menambah wawasan tidak sekedar akademik dan segi religi saja yang didapatkan setelah belajar di sebuah perguruan tinggi Islam. Namun juga dapat menarik calon mahasiswa baru untuk memilih UINSA untuk univ. pilihannya, serta mengembangkan kemampuan bermain gamenya agar tidak hanya stagnan hanya untuk hiburan semata."[34]

> "Saya merasa Bangga dengan adanya *E-SPORT* di UINSA karena dapat mendorong mahasiswa yang mempunyai bakat dibidang game."[35]

> "Merasa bangga karena dari situ mahasiswa lebih tau tentang *E-SPORT*, memiliki peluang bagi mahasiswa yang ingin ikut serta berkompetisi dan membela kampus yang dibangga-banggakan."[36]

> "Sangat mendukung karena saya juga terjun di dunia *E-SPORT*, sehingga sangat berpotensi bagi pecinta game *E-SPORT* berkumpul menjadi satu dan saling kerjasama"[37]

> "Ikut senang, sebab saya juga bisa bermain game"[38]

> "Menurut saya komunitas uinsa esports memiliki dampak yang positif di kalangan mahasiswa, karena mahasiswa dapat mengetahui arti sebenarnya dari lingkungan esports sendiri. Banyak kalangan menganggap esports hanya bermain game saja, padahal tidak. Di

---

[34] Wawancara dilakukan dengan Achmad Zaini Arsyad selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

[35] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[36] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Zakaria Nugraha selaku member MLBB UINSA *E-Spor* tanggal 22 Desember 2020

[37] Wawancara dilakukan dengan Moch Yunggar Ari Prakoso selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

[38] Wawancara dilakukan dengan Amin Rosyid selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> dalamnya kita dapat belajar mengambil keputusan dan belajar mengenai bisnis yang bersangkutan di dunia esports sendiri."[39]

Tujuan adanya pendirian E-Sport UINSA tak lain ialah untuk mmberikan wadah kepada mahasiswa dalam berproses bersama dalam organisasi dunia E-Sport. Berikut merupakan tujuan berdirinya E-Sport UINSA berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Muhammad Agung Nur Huda dan Dyah Ayu Lestari.

> "Komunitas UINSA Esports sendiri dibentuk sebagai wadah bagi mahasiswa ataupun mahasiswi yang memiliki bakat dan minat di bidang esports. Bermain game bukan hanya sekedar asal-asalan tanpa adanya prestasi dan apresiasi. E-Sport hadir untuk menanggulangi ini dengan adanya beberapa tournament dan event yang lainnya"[40]

> Untuk menjadi wadah perkumpulan pemain game di kampus Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya agar lebih terarah, serta memiliki relasi kuat dengan para pro player yang berada di Unit Kegiatan tersebut.[41]

Awal mula proses pembentukan komunitas E-Sport di UIN Sunan Ampel Surabaya terjadinya perselisihan antar teman. Berangkat permasalahan tersebut dari game mobile legend. Berikut merupaka wawancara dengan salah satu narasumber yaitu Dyah Ayu dan Moch Muhlisin.

> Proses pembentukan sendiri dilakukan melalui diskusi yang cukup sulit diantara para founder. Disatu sisi kita tidak bisa langsung mendapat support oleh pihak kampus, namun kita memiliki

[39] Wawancara dilakukan dengan Moh. Muchlisin selaku Kepala Devisi MLBB, tanggal 20 Desember 2020
[40] Wawancara dilakukan dengan Muhammad Agung Nur Huda selaku Kepala Devisi Pubgm, Free Fire, Valorant, Lolwr UINSA *E-Sport* tanggal 18 Desember 2020
[41] Wawancara dilakukan dengan Dyah Ayu Lestari selaku Sekertaris UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keinginan yang sangat besar untuk mendirikan komunitas esports sebagai wadah bagi mahasiswa UINSA.[42]

Berawal dari komunitas mobile legend yang hanya menampung para pemain mobile legend kemudian berkembang, menjadi perkumpulan game lain.[43]

Informasi yang dibagikan *E-SPORT* UINSA berbagai versi, ada yang mendapatkan informasi di sosial media seperti Instagram, WhatsApp, dan yang lainnya, ada juga yang melalui mulut ke mulut. Berikut merupakan pernyataan dari beberapa narasumber yang peneliti wawancari diantaranya Fathur Rahman Rossi, Alfreddizzy Azzizy Azzaury, Fajar seto mukti, Rafly Ramadhan Bimantoro, dan Moh. Muchlisin

"*E-SPORT* UINSA saya mendapatkan informasi melalui Media sosial (Instagram)"[44]

"*E-SPORT* UINSA saya mendapatkan informasi melalui sosial media Instagram"[45]

"*E-SPORT* UINSA saya mendapatkan informasi melalui Instragram"[46]

"*E-SPORT* UINSA saya mendapatkan informasi melalui mulut ke mulut. Lalu di beritahu bahwa komunitas ini memiliki akun instagram."[47]

---

[42] Ibid.
[43] Wawancara dilakukan dengan Moh. Muchlisin selaku Kepala Devisi MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[44] Wawancara dilakukan dengan Faturahman Rossi selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020
[45] Wawancara dilakukan dengan Alfreddizzy Azzizy Azzaury selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020
[46] Wawancara dilakukan dengan Fajar seto mukti selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 23 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Dari teman saya yang bergabung dalam uinsa esports, jadi hanya berasal dari mulut kemulut, dan itupun tanpa adanya sebuah brosur atau iklan yang ada di media sosial, seperti Instagram atau website."[48]

Terdapat beberapa kelemahan dalam hal administrasi, khususnya ketika ada mahasiswa yang ingin bergabung, salah satu contohnya ialah seperti ini. Berikut merupakan mahasiswa yang menyatakan beberapa kelemahan dalam bidang administrasi ialah Ahmad Mufarikh Firmansyah, Sabiqotul Khoiroh, Erlangga Arifananda Lazuardi, Nabila Sasi Kirana, dan Muhammad Agung Nur Huda.

"Cara bergabung dengan *E-SPORT* UINSA sebenarnya saya kurang paham juga, karna awalnya juga berasal dari ikut team tour dota 2"[49]

"Saya bergabung dengan *E-SPORT* UINSA yaitu dengan cara menghubungi ketua / devisi yang bertanggung jawab atas komunitas tersebut."[50]

"Cara saya bergabung dengan *E-SPORT* UINSA yaitu dengan langsung mengikuti tautan grub WhatsApp *E-SPORT* UINSA"[51]

"Saya Dengan menghubungi uinsa esport dan mengisi formulirnya"[52]

---

[47] Wawancara dilakukan dengan Rafly Ramadhan Bimantoro selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 24 Desember 2020

[48] Wawancara dilakukan dengan Moh. Muchlisin selaku Kepala Devisi MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[49] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[50] Wawancara dilakukan dengan Sabiqotul Khoiroh selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[51] Wawancara dilakukan dengan Erlangga Arifananda Lazuardi selau member Valoran UINSA *E-Sport*, tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Untuk bergabung menjadi bagian dari uinsa esports tidaklah susah, cukup untuk mengisi sebuah formulir yang disediakan dan mengikuti peraturan yang berlaku di dalamnya"[53]

Beberapa dari anggota memiliki alasan tersendiri untuk bergabung dengan *E-SPORT* yang ada di UINSA. Berikut beberapa alasan yang peneliti didapatkan dari para narasumber diantaranya adalah Ahmad Mufarikh Firmansyah, Rizal Firdaus

"Agar bisa bertukar informasi antar sesama player"[54]

"Saya sangat menyukai mobile legend namun saya kurang pengetahuan akan hal tersebut. Tujuan saya bergabung agar mendapat relasi dan wawasan tentang game tersebut."[55]

"Karna pengen jadi Caster gaming senagai kerja sampingan"[56]

Pada komunitas E-Sprot terdapat beberapa devisi dan para anggota dipersilahkan memilih sendiri devisinya. Berikut alasan dari para anggota *E-SPORT* dalam mengambil devisi di komunitas tersebut. Anggota tersebut diantaranya yaitu Erlangga Arifananda Lazuardi, Kavin Maulana dan Moch Yunggar Ari Prakoso

"Saya sudah lama aktif di game ML"[57]

---

[52] Wawancara dilakukan dengan Nabila Sasikirana selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[53] Wawancara dilakukan dengan Muhammad Agung Nur Huda selaku pengurus inti MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[54] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[55] Wawancara dilakukan dengan Rizal Firdaus selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tangga 20 Desember 2020

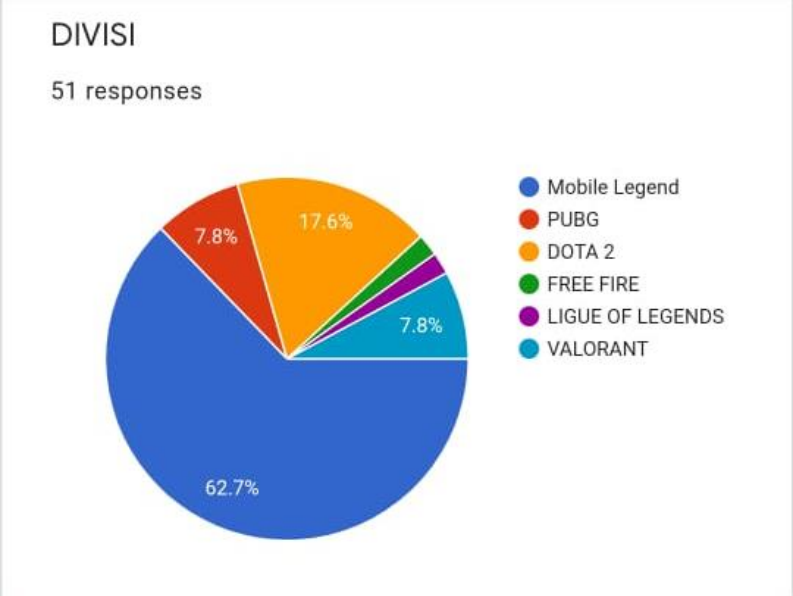
[56] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku member Dota 2 UINSA E-Sport tanggal 21 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Iya ada pengalaman game.sebetulnya saya sdg menjadi gamer sejak dini dan banyak game yang saya mainkan"[58]

"Bukan sekedar pengalaman, dari kecil sudah main PB"[59]

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti temukan, terdapat perkembangan yang cukup baik. Namun, masih perlu adanya beberapa strategi guna meningkatkan pengembangan yang lebih efektif dan efesien. Beberapa peningkatan yang perlu dievalusi ialah aspek administrasi bagi anggota baru *E-SPORT* UINSA.



Gambar 4.2 Diagram presentase peserta masing-masing devisi

Pada gambar tersebut terdapat presentase dari devisi komunitas *E-SPORT* UINSA yang didapat dari 51 responses mulai dari yang terbanyak

[57] Wawancara dilakukan dengan Erlangga Arifananda Lazuardi selaku member Valorant UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[58] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020
[59] Wawancara dilakukan dengan Moch Yunggar Ari Prakoso selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hingga yang paling sedikit. Presentase terbanyak diduduki oleh devisi Mobile Legend yaitu 62,7%. Peserta yang begitu membludak membuat devisi ini begitu popular. Selain populer dikalangan komunitas *E-SPORT*, devisi ini berhasil meraih beberapa prestasi salah satunya yaitu keberhasilan lolos dalam turnamen Liga Mahasiswa tingkat Nasional. Setelah devisi Mobile Legend, posisi kedua diduduki oleh devisi PUBG dan VALORANT dengan presentase yang seimbang yaitu 7,8%, dan selanjutnya yaitu devisi DOTA 2 dengan presentase 17,6% dan yang paling sedikit yaitu devisi LIGUE OF LEGENDS dan FREE FIRE.

Gambar 4.3 Piala turnamen Liga Mahasiswa tingkat Nasional

Piala pada gambar 4.3 didapatkan oleh devisi MOBILE LEGEND yang lolos dalam kompetisi Liga Mahasiswa (LIMA) Mobile Legend Bang Bang (MLBB) National 2020 yang dilaksanakan pada tanggal 12 – 13

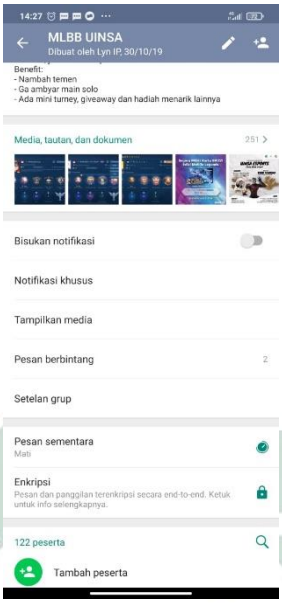
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desember 2020. Salah satu punggawa E-Sprot UINSA atas nama Syahrul berharap timnya terus berjuang untuk membawa nama baik kampus UINSA dalam ajang kejuaraan Nasional dan dapat bersaing dengan kampus-kampus ternama.

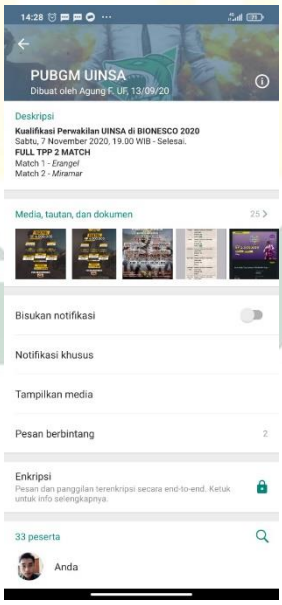
Gambar 4.4 Tim yang berhasil menjuarai LIMA 2020

Komunikasi yang baik antar anggota merupakan salah satu dari pendukung kekompokan dalam suatu tim atau kelompok. Para anggota memiliki media tersendiri untuk berkomunikasi dengan tim devisinya. Masing-masing devisi memiliki grup tersendiri di whatsapp. Grub tersebut digunakan untuk mengomunikasikan hal-hal penting seperti informasi turnamen, latihan dan acara-acara lainnya. Komunitas E-SPORT memiliki 6 (enam) grub yang terdiri dari masing-masing devisi yaitu devisi Mobile Legend, PUBG, Dota 2, Free Fire, Ligue of Legend dan Valorant . Grup ini dibuat oleh kepala devisi masing-masing dan di dalamnya hanya ada kepala devisi dan para anggota devisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

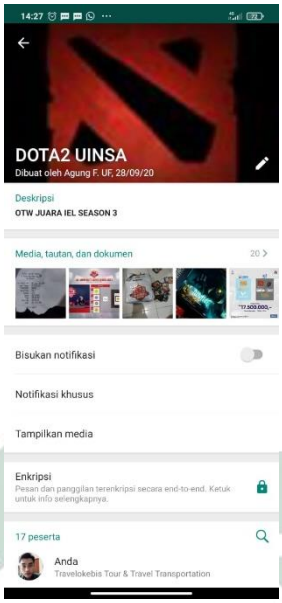


Gambar 4.5 Group Whatsapp Komunitas E-Sport MLBB UINSA

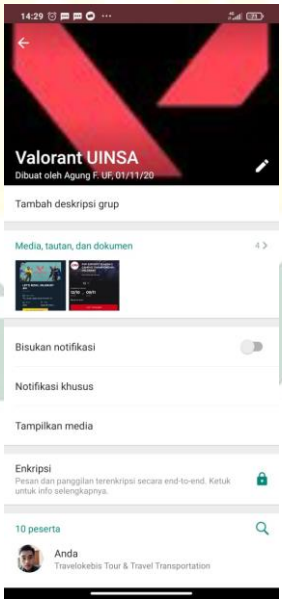


Gambar 4.6 Group Whatsapp Komunitas E-Sport PUBGM UINSA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

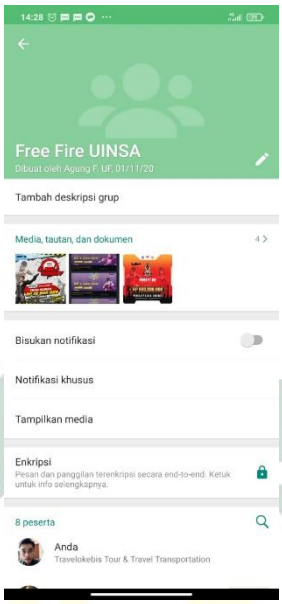


Gambar 4.7 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Dota 2 UINSA

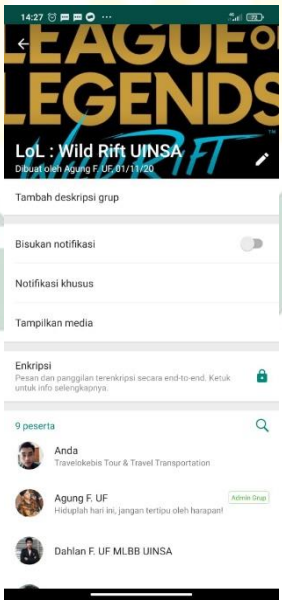


Gambar 4.8 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Valorant UINSA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.9 Group Whatsapp Komunitas E-Sport Free Fire UINSA

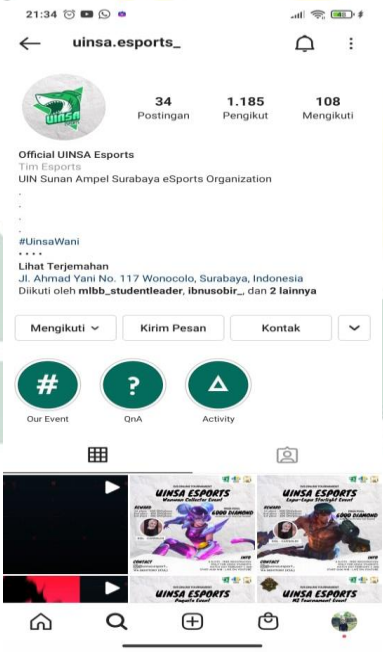


Gambar 4.10 Group Whatsapp Komunitas E-Sport LoL UINSA

Informasi yang ada di grub whatsapp hanya dapat diakses oleh para anggota devisi yang ada di grub tersebut. E-SPORT UINSA untuk memperluas informasi para pengurus juga membuat suatu akun di media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial yaitu instagram. Akun instagram ini memiliki fungsi untuk memperluas penyebaran informasi untuk kalangan di luar anggota E-SPORT UINSA. Para mahasiswa atau kalangan luar dapat mengakses di instagram dengan mencari di kolom pencarian dan memasukkan nama akun @uinsa.esports_. Pada akun instagram ini kalangan pihak luar dapat melihat kegiatan apa saja yang dilakukan oleh komunitas E-SPORT, karena admin instagram akan mengupload foto atau bahkan video di instagram tersebut. Selain itu, diinstagram juga menginformasikan tentang turnamen-turnamen dan kepengurusan dari UINSA *E-Sport*.



Gambar 4.11 Media Sosial Instagram UINSA *E-Sport*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.12 Kepengurusan yang ada di UINSA E-Sport

C. Ketertarikan mahasiswa memilih *E-SPORT* sebagai bidang olahraga dari pada olahraga fisik

Berdasarkan pengamatan peneliti banyak yang minat *E-SPORT* disebabkan oleh media elektronika yang semua kalangan mahasiswa memilikinya, serta mudah untuk dimanikan. Olahraga *E-SPORT* mengatur sebuah strategi untuk melatih otak kanan dalam berfikir. Sedangkan olahraga pada umumnya selain catur memiliki kontak fisik langsung dengan objek bidang olahraga yang digelutinya.

Temuan yang lain ialah banyak di beberapa warung kopi yang sedang melangsungkan beberapa pertandingan *E-SPORT* khususnya diwilayah sekitar UINSA. Tidak heran jika peminat *E-SPORT* lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dominan dari pada olahraga yang berhubungan langsung dengan kontak fisik.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) UKOR terdapat banyak cabang olahraga yang ada di dalamnya ada yang kegiatan fisik dan ada yang kegiatan non fisik. Pada cabang non fisik terdapat komunitas catur, berbeda dengan *E-SPORT* UINSA yang bukan bagian dari UKM UKOR, *E-SPORT* UINSA berdiri sendiri dan membentuk UKM Independen. Berikut beberapa alasan yang mendasari para anggota untuk memilih bergabung dalam komunitas *E-SPORT*. Mahasiswa tersebut atas nama Erlangga Arifananda Lazuardi, Rizal Firdaus, Moch Yunggar Ari Prakoso, Kafin Maulana, dan Ahmad Dahlan

> "karena terdapat perbedaan dan kesan"[60]
>
> "Sebab saya merasa lebih ahli di bidang esport"[61]
>
> "Karena tidak terlalu suka olahraga berbau fisik"[62]
>
> "Karena lebih asik dan membuat rilex"[63]
>
> "Saya suka berpikir atau mengambil keputusan yang cepat tapi akurat. karena fisik saya yang kurang ideal untuk olahraga fisik, maka dari itu saya lebih memilih esports dibandingkan dengan olahraga fisik pada umumnya. Karena lebih menggunakan otak dan strategi Serta sesuai treen masa kini"[64]

---

[60] Wawancara dengan Erlangga Arifananda Lazuardi selaku member Valorant UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[61] Wawancara dilakukan dengan Rizal Firdaus selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tangga 20 Desember 2020

[62] Wawancara dilakukan dengan Moch Yunggar Ari Prakoso selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

[63] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku pengurus inti 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[64] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Dahlan selaku pengurus inti 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti, terdapat beberapa alasan pendukung yang menjadikan komunitas *E-SPORT* dipandang lebih menarik daripada komunitas olahraga yang menggunakan fisik. Berikut alasan yang diungkapkan oleh para anggota komunitas *E-SPORT* diantaranya Moch Yunggar Ari Prakoso, Kafin Maulana, Ahmad Mufarikh Firmansyah dan Nabila Sasikirana ialah sebagai berikut.

"Karena sering mengadakan turnamen offline maupun online"[65]

"Karna skarang lagi jamannya teknologi dan itu membuat up game-game yang ada"[66]

"Karena sudah eranya 4.0"[67]

"Mungkin dikarenakan gampang dijangkay dan simple, dan juga fasilitas olahraga uinsa banyak yang kurang"[68]

"Esport itu game elektronik, dan mereka hanya perlu duduk serta berpikir, tidak memakan banyak tenaga fisik"[69]

Berdasarkan dari beberapa pendapat para anggota komunitas *E-SPORT* di atas, para anggota berharap akan mendapatkan peluang yang lebih baik dibandingkan dengan mengikuti komunitas olahraga fisik. Berikut beberapa peluang yang diharapkan oleh para anggota komunitas *E-*

[65] Wawancara dilakukan dengan Moch Yunggar Ari Prakoso selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020
[66] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020
[67] Wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah selaku member Dota 2 *UINSA E-Sport* tanggal 20 Desember 2020
[68] Wawancara dilakukan dengan Nabila Sasikirana selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020
[69] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Dahlan selaku pengurus inti 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SPORT diantaranya Sabiqotul Khoiroh, Kafin Maulana, Alfreddizzy Azzizy Azzaury, Rizal Firdaus, Nabila Sasikirana, Ahmad Mufarikh Firmansyah.

"ingin menjadi pro player dan membawa nama kampus jadi lebih baik"[70]

"Menjadi konten creator"[71]

"Bisa jadi caster atau youtuber"[72]

"Menjadi pro player *E-SPORT*"[73]

"Brand ambassador, coach, streamer" [74]

"Di perkembangnya era digital ini esport bisa jadi profesi yang mengasilkan"[75]

Pada komunitas *E-SPORT* ini tidak hanya melakukan olahraga dalam dunia elektronik seperti game. Namun, komunitas ini diharapkan dapat membuat para anggotanya memiliki target untuk kedepannya dalam dunia *E-SPORT*. Beberapa target dari para anggota *E-SPORT* Ahmad Zakaria Nugraha, Sabiqotul Khoiroh, Nabila Sasikirana dan Moch Yunggar Ari Prakoso yang didapatkan dari hasil observasi penelitian adalah sebagai berikut:

"Sering ikut turnamen"[76]

---

[70] Wawancara dengan Sabiqotul Khoiroh selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[71] Wawancara dilakukan dengan Kafin Maulana selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[72] Wawancara dilakukan dengan Alfreddizzy Azzizy Azzaury selaku member MLBB UINSA E-Sport tanggal 22 Desember 2020

[73] Wawancara dilakukan dengan Rizal Firdaus selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tangga 20 Desember 2020

[74] Wawancara dilakukan dengan Nabila Sasikirana selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[75] Wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah selaku member Dota 2 UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Bisa menjuarai berbagai tournament"[77]

"Membangun komunitas yang lebih besar & lebih baij"[78]

"Bisa go international membawa nama uinsa"[79]

"Mulai dari menjadi professional player, hingga dapat menjadi bagian dari IESPA (Indonesia Esports Association)"[80]

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah diperoleh peneliti, komunitas *E-SPORT* tidak hanya komunitas yang hanya memainkan game bagi para anggotanya saja, namun terdapat banyak alasan dan target yang menggugah semangat para anggota untuk mengikuti komunitas *E-SPORT*. Para anggota *E-SPORT* mengharapkan banyak hal baik yang akan bermanfaat bagi dirinya dan komunitasnya. Meskipun *E-SPORT* hanya olahraga yang menggunakan media elektronik diharapkan membawa prestasi yang gemilang sehingga kedudukannya akan diakui sama dengan olahraga fisik. Namun tidak bisa dipungkiri pada UKM *E-SPORT* UINSA mahasiswa dapat bergabung beberapa komunitas sehingga, para anggota *E-SPORT* juga banyak yang mengikuti olahraga fisik seperti futsal, basket dan sebagainya.

---

[76] Wawancara dilakukan dengan Ahmad Zakaria Nugraha selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

[77] Wawancara dengan Sabiqotul Khoiroh selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

[78] Wawancara dilakukan dengan Nabila Sasikirana selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 21 Desember 2020

[79] Wawancara dilakukan dengan Moch Yunggar Ari Prakoso selaku member MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 22 Desember 2020

[80] Wawancara dilakukan dengan Moh. Muchlisin selaku Kepala Devisi MLBB UINSA *E-Sport* tanggal 20 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.13 Para anggota Komunitas *E-SPORT* berlatih di warkop

Gambar 4.14 Foto bersama para anggota *E-SPORT* setelah berlatih

Pada gambar di atas merupakan foto dari para anggota komunitas *E-SPORT* yang melakukan latihan di warkop. Hal ini dikarenakan keterbatasan fasilitas dari UKM *E-SPORT* UINSA sehingga para anggota komunitas *E-SPORT* harus melakukan latihan bersama di luar kampus yaitu di warkop dengan akses tempat dan internet yang dianggap memadai. Meski keterbatasan fasilitas para anggota komunitas *E-SPORT* tidak patah semangat untuk berkumpul dan melakukan latihan bersama dengan tujuan menambah erat tali persaudaraan diantara para anggota serta menambah wawasan dan pengalaman dalam *E-SPORT*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Trend *E-SPORT* Pada Komunitas UINSA *E-SPORT* menggunakan Teori Jean Baudrillard

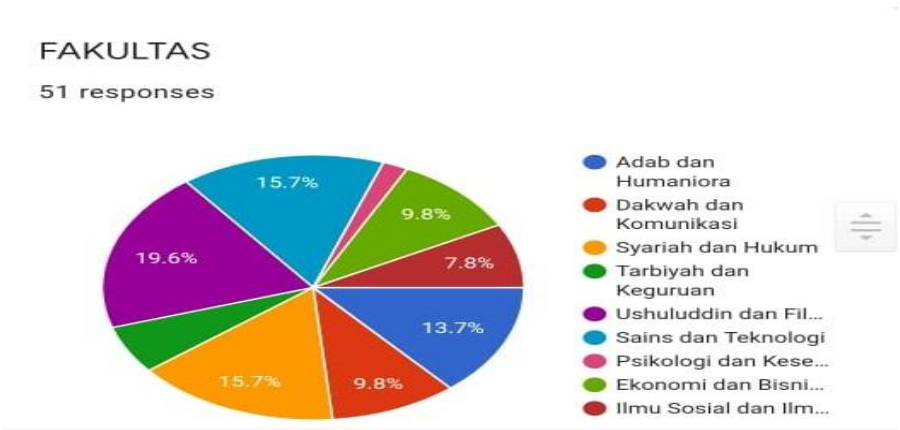
Game online yang sedang membumi pada zaman era digital ini membuat masyarakat mulai dari kalangan balita hingga dewasa menyukainya. Selain menyenangkan, game online dapat melatih kecermatan dan kreatifitas penggunanya. Namun tidak jarang karena terlalu sering memainkan game online sampai lupa waktu hingga banyak kewajiban dan tugas yang terlantarkan. Jika kita dapat memanfaatkan dengan baik, banyak game yang membawa manfaat bagi penggunanya bahkan sampai membawa prestasi. Oleh karena itu, salah satu mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya mendirikan suatu perkumpulan para pecinta *E-SPORT* sebagai ajang untuk mengasah kemampuan dan mengarahkan para gamers kea arah yang positif. Perkumpulan itu dinamakan sebagai komunitas *E-SPORT*.

Komunitas *E-SPORT* berdiri di tahun 2019 yang dipelopori oleh salah satu mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Dyah Ayu Lestari yang menjadi salah satu program dari game developer Mobile Legend yaitu Moonton Student Leader (MSL) sebagai leader. Pelopor inilah yang mulai berinisiatif untuk mendirikan komunitas *E-SPORT* dengan tujuan sebagai wadah bagi para mahasiswa pecinta *E-SPORT*. Namun komunitas ini belum resmi menjadi salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Meskipun demikian komunitas ini tidak patah semangat untuk terus berlatih dan mengikuti beberapa kegiatan turnamen baik dari tingkat regional, nasional atau bahkan sampai ke tingkat internasional. Para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anggota berjuang untuk meraih prestasi untuk menunjukkan kepada pihak universitas agar komunitas ini dapat diyakini membawa manfaat bagi para mahasiswanya sehingga diharapkan pihak universitas dapat segera mengesahkan komunitas ini menjadi Unit Kegiatan Mahasiswa.

Pada awal berdirinya *E-SPORT* hanya 18 mahasiswa yang di dominasi oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang dipimpin langsung oleh Dyah Ayu Lestari. Setelah pergantian kepemimpinan yang di pimpin oleh Moh. Syahrul Maula perkembangan jumlah anggota dari 18 anggota menjadi 52 anggota yang terdata resmi dari database komunitas UINSA *E-SPORT* ini dengan total keseluruhan anggota yang ada di group WA 208 anggota yang mana 52 anggota yang terdata di komunitas UINSA *E-SPORT* berasal dari Fakultas Sains dan Teknologi sebesar 15,4%, Fakultas Psikologi dan Kesehatan 1,9%, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam 9,6%, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik 7,7%, Fakultas Adab dan Humaniora 13,5%, Fakultas Dakwah dan Komunikasi 9,6%, Fakultas Syariah dan Hukum 15,4%, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 7,7%, dan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat sebesar 19,2% . Dari data tersebut UINSA *E-SPORT* sudah menjangkau seluruh fakultas yang ada di UINSA.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.15 Diagram Prosentase Member dari Berbagai Fakultas

Seiring berjalannya waktu, komunitas UINSA *E-SPORT* menunjukkan perkembangan pada bulan September 2020 melalui media sosial Instagram @uinsa.esports_ ini mengalami peningkatan yang awalnya cuma 200-an pengikut menjadi 1000-an pengikut dan jumlah tingkat partisipasi dari mahasiswa mahasiswa juga mengalami peningkatan yang sangat pesat di setiap event yang di selenggarakan dari UINSA *E-SPORT* ini selalu penuh peserta, dan baru baru ini UKOR UINSA mengadakan kolaborasi dengan UINSA *E-SPORT* dalam ajang Piala USC CUP UKOR 2020. Itu menunjukkan bahwa tingkat perkembangan dari komunitas UINSA *E-SPORT* ini mengalami peningkatan dan disini UINSA *E-SPORT* memulai perjalanan baru dimana awal mula nya UINSA *E-SPORT* ini hanya membawahi satu *platform* game saja yang bernama Mobile Legend, sekarang sudah membuka banyak peluang bagi mahasiswa-mahasiswa.

Awal pendirian komunitas *E-SPORT* terjadi perseteruan pendapat tentang devisi yang akan dibentuk, namun akhirnya bisa diatasi. Terdapat game yang melatar belakangi adanya komunitas ini yaitu Mobile Legend Bang-Bang. Kemudian pihak *Moonton Student Leader* yang merupakan program developer game Mobile Legend untuk mensuport para mahasiswa UINSA membentuk *E-Sport*. Maka terbentuklah *E-Sport* UINSA dengan hanya satu game atau devisi saja. Seiring berkembangnya zaman komunitas UINSA *E-Sport* membentuk berbagai game yang banyak di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mainkan oleh mahasiswa UINSA sehingga dapat berkembang menjadi beberapa devisi. Komunitas *E-SPORT* telah menjurai ajang turnamen nasional devisi Mobile Legend pada Liga Mahasiswa Tahun 2020.

E-SPORT merupakan salah satu dari beberapa cabang olahraga yang non tradisional (olahraga fisik). Meski olahraga ini hanya menggunakan gadget sebagai medianya namun tidak dipungkiri banyak pula kalangan masyarakat yang menyukainya. Banyak faktor yang membuat para mahasiswa memilih *E-SPORT* dibandingkan dengan olahraga fisik, diantaranya yaitu, simple atau tidak ribet, tidak mengeluarkan banyak tenaga, berbasis teknologi, dapat dimainkan dimana saja, menyenangkan, dapat dimainkan oleh banyak orang meski berjauhan tempat, dan masih banyak yang lainnya sehingga menarik minat para mahasiswa untuk bergabung di dalamnya.

Olahraga dengan media elektronik ini juga membawa banyak harapan bagi penggunanya. Para anggota memiliki cita-cita atau harapan yang ingin dicapainya saat bergabung dalam komunitas ini, diantaranya: ingin menjadi pro player (pemain yang profesional), ingin menjadi youtuber, menjuarai turnamen-turnamen, mendapatkan hadiah kemenangan, terkenal di dunia gamers. Secara tidak langsung harapan mereka akan menjadikan motivasi bagi diri mereka agar berlatih lebih baik lagi dan menunjukkan pada dunia bahwa dunia game juga banyak membawa nilai positif jika dimanfaatkan dengan baik dan benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejak tahun 2019 tepat pada bulan juli UINSA mendirikan *E-SPORT* dengan game perdana yaitu Mobile Legend yang berkerjasama dengan Montoon, dimana salah satu mahasiswi dapat undangan dari montoon untuk bergabung dan mengadakan semacam unit kegiatan mahasiswa dalam bidang *E-SPORT*.

Beberapa perkembangan yang cukup pesat ditunjukkan oleh *E-SPORT* UINSA bukan hanya dibidang satu game saja, melainkan ada beberapa game yang masuk dalam kategori *E-SPORT*, dengan baru mendirikan satu tahun yang lalu sudah ada beberapa devisi berdasarkan kategori game masing-masing. Diantaranya ialah Mobile Legend Bang-Bang, PUBG, DOTA 2, Free Fire, Ligue of Legend, dan Valorant. Terdapat enam devisi yang sudah mulai menunjukkan posisi *E-SPORT* UINSA.

Mobile Legend masih dominan menjadi salah satu game favorit dari beberapa game yang ada di *E-SPORT* UINSA. Ditunjukkan dengan beberapa adanya x banner yang mempromosikan beberapa kegiatan yang dilakukan ketika bergabung dengan *E-SPORT* UINSA, diantaranya ialah Gathering, Mini Tournament, Workshop, MABAR, Giveaway. Berikut merupakan x Baner yang diajukan sebagai salah satu informasi promosi bagi yang mau ikut serta dalam anggota baru *E-SPORT* UINSA.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.16 X banner *E-SPORT* UINSA

Bukti tersebut menunjukkan bahwa di bidang *E-SPORT* UINSA menjadi banyak peminatnya. Bukan hanya sekedar banyak pengikutnya, ada beberapa yang sudah menjuarai dikancah nasional, khususnya di devisi mobile legend. Berdasarakan teori yang sudah ada *E-SPORT* di Indonesia memiliki banyak macam, diantaranya ialah MLBB, AOV, PUBG, Fortnite, Dota 2, CS:GO, PES, PB, Clash Royale, Hearthstone, League Of Legend, StarCraft. Tujuan adanya *E-SPORT* UINSA harus memiliki target dapat menguasai 12 devisi. Sementara ini hanya enam devisi yang dimiliki.

Bukan hanya mengembangkan dari segi peningkatan dalam penambahan devisi, namun komunitas ini juga memperhatikan peningkatan bakat dari para anggotanya sehingga diharapkan dapat meraih berbagai macam prestasi baik dikanca internal kampus atau eksternal kampus seperti yang telah diraih oleh devisi Mobile Legend dalam kompetisi Liga Mahasiswa tingkat nasional di tahun 2020. Diharapkan prestasi ini akan diikuti oleh semua devisi yang ada pada komunitas *E-SPORT* sehingga dapat membawa nama baik komunitas khususnya, UKM *E-SPORT* UINSA dan kampus UINSA Surabaya selaku universitas yang menaungi komunitas *E-SPORT*.

Cara bergabung dalam komunitas *E-SPORT* UINSA ialah dengan mengisi beberapa formulir yang telah dibuat kemudian masuk grup di masing-masing devisi, namun ada beberapa yang tidak melalui beberapa prosedur dan langsung masuk. Setelah menjadi anggota komunitas *E-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SPORT mereka akan dimasukkan dalam grub whatsapp. Semua informasi akan disampaikan dalam grub tersebut. Namun, media informasi tidak hanya ada dalam grub whatsapp akan tetapi ada media sosial instagram yang menjadi media informasi bagi seluruh kalangan yang ingin mengetahui tentang *E-SPORT* UINSA. Instagram juga menjadi salah satu media untuk menyebarkan informasi seperti pendaftaran anggota baru, kepengurusan dan beberapa kegiatan yang lainnya.

E-SPORT merupakan sebuah wadah dalam membentuk, menampung sebuah aktivitas serta kegiatan para pemain game yang bisa dirupakan seperti tournament, kompetisi dan main bersama. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan untuk melatih dan mengasah kemampuan para gamers. Main bersama (Mabar) dilakukan satu minggu sekali. Sedangkan untuk kompetisi dan turnamen dilakukan apabila ada eveent-event tertentu. Turnamen yang diikuti mulai dari tingkat regional, nasional dan internasonal. Namun untuk saat ini hanya sampai ditingkat nasional. Turnamen ini berlangsung dengan pro player yang sedang berkompetisi dalam mengatur strategi untuk menciptakaan kemenangan.

Para anggota banyak memiliki harapan yang ingin didapatkan dalam bergabung di Komunitas *E-SPORT*. Peluang yang diharapkan dalam bergabung *E-SPORT* oleh para anggota diantaranya dapat menjadikan game sebagai media untuk mengikuti perkembangan zaman, menjadikan mereka sebagai konten creator, youtuber, pro player, menjadi player internasional, dan dapat menjuarai berbagai turnamen baik dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkup nasional atau internasional. Untuk mencapai harapan-harapan tersebut para anggota mempunyai target dari para anggota komunitas *E-SPORT* diantaranya, menjuarai turnamen, membangun komunitas yang lebih besar, menjadi brand ambassador, shouscaster, dan membawa nama baik kampus di berbagai turnamen *E-Sport*. Sementara ini untuk hasil yang didapatkan saat bergabung dengan komunitas *E-SPORT* yaitu, menambah relasi, pengalaman, ilmu strategi game, persahabatan, kesuksesan dan hadiah apabila dapat menjuarai turnamen. Untuk prestasi sendiri Komunitas *E-SPORT* penghargaan terbesar sejauh ini ialah Juara 3 LIMA *E-Sport* Jatim Moblie Legend Bang-Bang.

Upaya dalam peningkatan pengembangan komunitas UINSA *E-Sport* berbagai strategi yang dilakukan oleh para anggota seperti pemasaran secara luas dan konsisten, memperkuat prestasi untuk lebih dikenal keaktifan pengurus dan anggota di komunitas UINSA *E-Sport* sudah cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi dalam hal potensi suatu lembaga yang meyakinkan untuk keikutsertaan anggota baru terhadap UINSA *E-Sport*. Peluang yang didapat oleh pengurus E-Sport UINSA memberikan pengalaman tambahan dalam berinteraksi dengan manusia, menghilangkan rasa jenuh serta mewujudkan impian diri pribadi seseorang untuk menjadi yang profesional

Terdapat beberapa alasan yang membuat mahasiswa UINSA memilih *E-SPORT* dibanding olahraga fisik, yaitu *E-SPORT* memiliki kesan yang sangat berbeda dengan olahraga fisik yang lainnya. Kesan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimiliki ialah suatu pengaturan strategi untuk menciptakan kemenangan menjadi salah satu kategori olahraga yang dapat diperlombakan.

Berdasarkan beberapa teori yang sudah dikemukaan di bagian kajian pustaka beberapa ajang perlombaan yang sudah masuk dalam kompetisi Sea Game ialah Mobile Legends: Bang Bang, Dota 2, Arena Of Valor, Tekken 7, Starcraft 2, dan HearthStone. Selaras dengan beberapa *E-SPORT* yang berada di UINSA hanya ada Mobile Legend Bang Bang, dan Dota 2. Secara garis besar jikalau ada beberapa player yang masuk dan terlibat langsung dengan kompetisi sekelias internasional yaitu Sea Game, tidak menutup kemungkinan akan memberikan kesan yang baik dan membawa nama baik UINSA ke kancah Internasional.

Pengembangan industri *E-SPORT*s, Abraham mengatakan, ada tiga hal yang menjadi fokus pemerintah. Salah satunya adalah perlindungan anak. "Karena kami yakin, meskipun *E-SPORT*s besar, secara keuangan bagus, tapi jika orangtua takut akan *E-SPORT*s, *E-SPORT*s tidak akan berkembang. Jika ingin *E-SPORT*s tumbuh pesat dan bisa sustain, perlindungan anak harus ada," ujar Abraham. Contoh perlindungan anak yang dia berikan adalah instrumen untuk menjerat predator seksual anak yang memanfaatkan game untuk mencari korbannya.

Fokus kedua pemerintah adalah pengembangan industri gaming. Abraham berkata, pemerintah ingin mendukung developer game lokal. Salah satu caranya dengan mendorong perusahaan asing untuk investasi ke developer lokal. Pada akhirnya, jika developer lokal berkembang, hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan akan dapat menyerap lapangan pekerjaan, khususnya talenta digital. Setelah industri game tumbuh, rencana pemerintah berikutnya adalah mengembangkan *E-SPORT*s sebagai ekosistem. “Kalau industri game sudah tumbuh, kita beri ekosistem, adakan turnamen agar game-nya dikenal masyarakat, kita tonjolkan atlet-atletnya,” katanya.

Kapitalisme tidak hanya menciptakan sistem konsumsi yang terkontrol, tetapi juga perilaku konsumtif massal yang dapat dieksploitasi sebagaimana tesis Marx tentang buruh yang menjadi korban eksploitasi sistem yang kapitalistik.

Dalam pandangan Baudrillard, yang dikonsumsi masyarakat sesungguhnya adalah tanda (pesan, citra) ketimbang komoditas itu sendiri. Artinya, komoditas tidak lagi didefinisikan berdasarkan kegunaannya, melainkan berdasarkan atas apa yang dimaknai masyarakat itu sendiri. Dan, apa yang dimaknai masyarakat bukan dalam pengertian apa yang mereka lakukan, namun lebih pada hubungan masyarakat dengan seluruh sistem komoditas dan tanda.

Maksudnya disini adalah apa yang di konsumsi mahasiswa UINSA adalah tanda ketimbang komoditas itu sendiri, tannda disini yang dimaksud adalah total hadiah yang di tawarkan oleh komunitas UINSA *E-SPORT* dalam berbagai macam turnamen yang diselenggarakan sedangkan komoditas itu sendiri adalah turnamen yang di selenggarakan oleh komunitas UINSA *E-SPORT*. Artinya turnamen itu tidak lagi artikan sebagai guna dari diadakan turnamen itu sendiri, melainkan berdasarkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apa yang dimaknai mahasiswa itu sendiri yaitu mendapatkan total hadiah dengan cuma-cuma untuk memperlihatkan status sosial mereka.

Berdasarkan beberapa masyarakat kapitalis dengan menyesuaikan kondisi zaman banyak yang menggunakan Handphone, bahkan game atau permainan sudah menjadi salah satu bidang olahraga. Sehingga bisa dijadikan bagian dari kebutuhan masyarakat. UINSA *E-SPORT* memiliki sebuah komoditi seperti Gathering, Mini Tournament, Workshop, MABAR, Giveaway untuk memberikan ketertarikan kepada pihak masyarakat agar ikut serta dalam dunia olahraga elektronik. Industrialisasi diciptakan untuk dikonsumsi masyarakat tanpa memperhatikan kebutuhan dan manfaat suatu produk tersebut.

Komsumsi yang dikembangkan masyarakat kapitalis disini, pada dasarnya bukanlah bertujuan untuk mencari kenikmatan dan ketermanfaatannya saja, melainkan lebih pada tujuan untuk memperoleh perbedaan, karena melalui perbedaan itulah masyarakat memiliki status sosial dan makna sosial. Dalam artian ini sesungguhnya yang di konsumsi oleh mahasiswa UINSA yakni mengonsumsi produk-produk kegiatan yang di adakan oleh komunitas UINSA *E-SPORT* bukanlah mencari kenikmatan dan manfaat dari mengikuti kegitan tersebut, tetapi lebih bertujuan memiliki status sosial karena ketika mahasiswa tersebut memenangkan sebuah turnamen yang di selenggarakan oleh komunnitas UINSA *E-SPORT* mahasiswa tersebut bisa mendapatkan hadih mata uang game secara cuma-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cuma yang bernilai ratusan ribu sampai jutaan rupiah bila kita membelinya di tempat tempat jasa pengisian mata uan game tersebut.

Hampir seluruh aspek kehidupan mahasiswa UINSA menjadi sasaran manipulasi selera dan target pasar kapitasis menurut pandangan Baudrillard. Objek yang sering menjadi sasaran tempat kekuatan kapitalis untuk menawarkan produk-produk dari industri budaya diantara lain adalah seperti berikut :

1. Tubuh manusia : Hampir seluruh tubuh manusia menjadi sasaran kekuatan produk kapitalis untuk memperoleh laba sebesar besarnya seperti, bagaimana mahasiswa UINSA selalu merawat tubuhnya agar terlihat keren seperti para youtuber yang di idamkannya, membeli HP dengan versi keluaran terbaru agar bisa terlihat seperti para Professional Player yang mereka dambakan.
2. Seksualitas : Seksualitas disini dalam pandangan Baudrillard juga menjadi sesuatu yang sangat penting dan menjadi kekuatan kapitalis dalam hal mempromosikan produk mereka diantaranya adalah memanfaatkan kecantikan dan keseksian para kaum wanita untuk mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat lain untuk menggunakan produk yang di miliki kaum kapitalis disini contohnya komunitas UINSA *E-SPORT* memanfaatkan Brand Ambasador sebagai sarana untuk mencari daya tarik mahasiswa UINSA untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas UINSA *E-SPORT*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Konsumsi Sinergistik : Yang dimaksud dalam konsumsi sinergistik dalam pandangan baudrillard mengenai penelitian ini adalalah merupakan seluruh kegiatan luang mahasiswa UINSA dihabiskan untuk mengonsumsi hal-hal seperti hobi membeli atau mengupgrade item-item yang mereka miliki dalam game tersebut untuk memperindah koleksi tampilan isi dalam game.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan analisis data, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *E-SPORT* yang dinaungi oleh UKM *E-SPORT* UINSA terdiri dari enam devisi yaitu Mobile legend, Valorant, PUBG, Dota2, Ligue of Legend dan Free Fire. Saat ini keberadaan komunitas *E-SPORT* belum diakui secara sah oleh pihak kampus UINSA sehingga komunitas ini tidak memiliki fasilitas yang biasanya disediakan layaknya komunitas yang lainnya. Meski belum mendapatkan pengakuan dan kekurangan fasilitas, para anggota *E-SPORT* tidak patah semangat dan terus melakukan latihan serta berani untuk mengikuti turnamen-turnamen. Komunitas ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, dibuktikan dengan penghargaan yang telah diraih oleh devisi Mobile Legend dengan menjuarai kompetisi Liga Mahasiswa tingkat Nasional tahun 2020. Bentuk jenis *E-SPORT* UINSA yaitu dari adanya faktor di balik kemunculan masyarakat konsumen.
2. Komunitas *E-SPORT* merupakan komunitas olahraga elektronik (non fisik) dalam dunia game yang menaungi para pecinta game sehingga mereka dapat mengekspresikan hobinya menuju seuatu hal yang positif. Para anggota tertarik untuk bergabung degan komunitas ini rata-rata dilatarbelakangi oleh hobi atau kegemaran yang sama yaitu pecinta game.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, mereka juga memiliki tujuan masing-masing seperti, ingin menjadi pemain game internasional, menjadi youtuber, menjadi pemain yang handal, menjuarai turnamen-turnamen tingkat nasiolah atau bahkan sampai ke tingkat internasional.

B. Saran

Sesuai dengan pemaparan yang telah peneliti sampaikan dari bab pertama hingga akhir, saran dari peneliti untuk semua kalangan mahasiswa pecinta games bisa bergabung dengan komunitas *E-SPORT* UINSA dan untuk pihak kampus dapat segera mengakui atau mengesahkan komunitas *E-SPORT* sehingga komunitas ini dapat segera mendapatkan fasilitas yang memadai dari pihak kampus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abercrombie, Nicholas et al, *Kamus Sosiologi,* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010

Barker, Chris, *The Sage Dictionary of Cultural Studies,* London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, 2004.

Baroto, Teguh, *Pengantar Teknik Industri*, Malang:____, 2003.

Baudrillard, Jean P, *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006.

Beilharz, Peter, *Teori-Teori Sosial*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2003.

Faidillah Kurniawan, "*E-SPORT dalam Fenomena Olahraga Kekinian"* Jurnal, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

Firdan Rastama Faherty, "*Strategi IeSPA (Indonesia E-SPORT Association) dalam Mengkampanyekan E-SPORT di Indonesia"* Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2018.

Goodman, George Ritzer & Douglas J , *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003.

Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: Media Kita, 2011.

https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/ diakses pada 25 Februari 2020 pukul 15.45 WIB

https://hybrid.co.id/post/pemerintah-ingin-kembangkan-industri-esports-dan-game-untuk-serap-tenaga-kerja diakses pada 26 Februari 2020 pukul 00.17 WIB

https://www.digination.id/read/013075/ooo-ternyata-ini-perbedaan-gaming-dan-esports diakses pada 25 Februari 2020 pukul 16.08 WIB

https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-*E-SPORT*-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja diakses pada 25 Februari 2020 pukul 15.55 WIB

http://www.raftelcyber.net/apa-itu-*E-SPORT*s-pengertian-dan-definisi/ diakses pada 8 Februari 2021 pukul 17.08 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Irwan Suhartono, *Metodolog Penelitian Sosial*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996.

Jalud Arie Brahmantyo, "*Upaya Assosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-SPORTs Sebagai Olahraga Olimpiade"* Skripsi, Universitas Jember, 2018.

Kellner, Douglas, *Baudrillard: A Critical Reader*, Oxford: Blackwell, 1994.

Lee, Martyn, *Budaya Konsumen Terlahir Kembali, Arah Baru Modernitas dalam Kajian Modal Konsumsi dan Kebudayaan*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006.

Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Rosda Karya, 2008.

Lilik Aslichati, H.I. Bambang Prasety, Prasetyo Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, Banten: Universitas Terbuka, 2014.

Moh Khory Alfarizi, *"Game Apa Yang Sering Ditandingkan di Turnamen E-SPORT"* https://sport.tempo.co/read/1238822/12-game-yang-sering-ditandingkan-di-turnamen-esport diakses pada 30 Oktober 2020 pukul 23.57 WIB

Moh. Adli Hidayat dan Irwansyah, "*Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia"* Jurnal, Universitas Diponegoro, 2018.

Mona Andriani, *"6 Game Yang Dipertandingkan Di SEA Games 2019 Filipina, Dota 2 Hingga AOV"* https://batam.tribunnews.com/2019/12/02/6-detail-game-esports-yang-dipertandingkan-di-sea-games-2019-filipina-dota-2-hingga-aov diakses pada 31 Oktober 2020 pukul 00.27 WIB

Mudjia Rahardjo, *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*, http://mudjiarahardjo.com/artikel/270.html?aks=viewd diakses pada tanggal 01 Februari 2021 pukul 23:41 WIB,

Piliang, Yasraf Amir, *Hipersemiotika: Tafsir cultural Studies Atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2003.

Raden Muhammad Satria Putra, "*Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia"* Skripsi, Universitas Katholik Parahyangan, 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skousen, Mark, *Sang Maestro Teori-Teori Ekonomi Modern*, Jakarta: Prenada Media, 2006.

Strinati, Dominic, *Populer Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, Yogyakarta: Jejak, 2007.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi "Mixed Method"* Bandung: alfabeta, 2011.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rhinneka Cipta, 2006.

Warsito, *Sosiologi Industri*, Surabaya:Jaudar Press, __.

Wawancaara, Faturahman Rossi, tanggal 22 Desember 2020

Wawancara, Achmad Zaini Arsyad, tanggal 21 Desember 2020

Wawancara, Ahmad Mufarikh Firmansyah, tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Ahmad Zakaria Nugraha, tanggal 22 Desember 2020

Wawancara, Alfreddizzy Azzizy Azzaury, tanggal 22 Desember 2020

Wawancara, Amin Rosyid, tanggal 22 Desember 2020

Wawancara, Erlangga Arifananda Lazuardi, tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Fajar seto mukti, tanggal 23 Desember 2020

Wawancara, Kafin maulana, tanggal 21 Desember 2020

Wawancara, Moch Yunggar Ari Prakoso, tanggal 22 Desember 2020

Wawancara, Nabila Sasikirana, tanggal 21 Desember 2020

Wawancara, Rafly Ramadhan Bimantoro, tanggal 24 Desember 2020

Wawancara, Rizal Firdaus, tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Sabiqotul Khoiroh, tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Dyah Ayu Lestari , tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Achmad Dahlan, tanggal 18 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wawancara, Moh. Muchlisin, tanggal 20 Desember 2020

Wawancara, Muhammad Agung Nur Huda, tanggal 18 Desember 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id