

**ANALISIS MAŞLAĤAH MURSALAH TERHADAP DINAMIKA
BISNIS *ESPORT***

(Studi Kasus Pada Pacitan *Esport Community*)

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Nama Penulis:

Zackya Ulul Albab (G94217217)

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARI'AH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, Zackya Ulul Albab (G94217217), menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya sendiri, dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil peniruan atau jiplakan (*plagiarism*) dari karya orang lain. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan tidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis skripsi ini, serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 22 Juni 2022



Zackya Ulul Albab

NIM: G94217217

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Zackya Ulul Albab NIM : G94217217 ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqosahkan.

Surabaya, 22 Juni 2022

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Bakhrul Huda', written over a horizontal line.

Dr. Bakhrul Huda, Lc., M.E.I

NIP: 198509042019031005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Zackya Ulul Albab NIM (G94217217) ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqosah Skripsi Program Studi Ekonomi Syariah UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Kamis, 30 Juni 2022 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata dalam Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqosah Skripsi

Penguji I


Dr. Bakhrul Huda, Lc., M.E.I
NIP: 198509042019031005

Penguji II


Dr. Mazro'atus Sa'adah, M.Ag.
NIP: 197708272005012002

Penguji III


Dr. Sri Wigati, MEI.
NIP: 197302212009122001

Penguji IV


Mochammad Andre Agustianto, Lc., M.H.
NIP: 199008112019031007

Surabaya, 21 Juli 2022

Mengesahkan,

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,




Dr. Saiful Karifin, S.Ag., S.S., M.E.I

NIP: 197005142000031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Zackya Ulul Albab
NIM : G94217217
Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam
E-mail address : zackyaulul32@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 :

Analisis Masalah Mursalah Terhadap Dinamika Bisnis Esport

(Studi Kasus Pada Pacitan Esport Community)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 12 Oktober 2022

Penulis



(Zackya Ulul Albab)

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “**Analisis Masalah Mursalah Terhadap Dinamika Bisnis Esport (Studi Kasus Pada Pacitan Esport Community)**” ini merupakan hasil penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dinamika bisnis *Esport* yang ada di *Pacitan Esport Community* dalam perspektif *maṣlaḥah mursalah*. Penelitian ini juga membahas bentuk *maṣlaḥah* yang terjadi pada dinamika bisnis *Esport* di *Pacitan Esport Community*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan empiris, yang mana datanya diperoleh dari fakta lapangan. Kemudian untuk menggali nilai dari *maṣlaḥah*, akan dianalisis dengan *maqāṣid al-khamsah* yang dikemukakan oleh Imam al-Ghazali yaitu mencakup agama (*ad-din*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-aql*), keturunan (*an-nasl*) dan harta (*al-mal*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dengan sejumlah *player* dari tim *Esport*, penyelenggara turnamen dan Ketua ESI (*Esport Indonesia*) Kabupaten Pacitan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis berdasarkan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa dinamika bisnis *Esport* di *Pacitan Esport Community* berbanding lurus dengan bagaimana lingkungan *Esport*nya berkembang. Bisnis *Esport* berupa penyelenggaraan turnamen memiliki pengaruh positif di semua pihak yang terlibat, pemain sebuah tim, panitia turnamen, pemilik dan pengelola warung kopi atau kafe. Dalam prakteknya, sebagian besar turnamen tidak terdapat hal-hal yang menyimpang menyimpang ajaran Islam yaitu mengandung unsur *maysir*, *gharar* dan *riba*. Namun terdapat beberapa oknum yang mencoba mencurangi hal tersebut dan tidak menghiraukan nilai yang terkandung pada ajaran Islam. Pihak ESI Pacitan berusaha agar bisnis *Esport* ini berjalan secara transparan dan tidak ada unsur penipuan. Seluruh pelaku *Esport* mulai dari *player* hingga penyelenggara turnamen memperhatikan aspek-aspek yang terkandung pada *maqāṣid al khamsah* yaitu agama (*ad-din*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-aql*), keturunan (*an-nasl*) dan harta (*al-mal*).

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran kepada seluruh pelaku *Esport* yang tergabung dalam *Pacitan Esport Community* untuk dapat mempertahankan dan mengembangkan lingkungan *Esport* dengan memperbanyak turnamen-turnamen dalam skala kecil maupun besar, kemudian lebih sering menjalin kerja sama dengan pihak-pihak tertentu agar terjalin hubungan bisnis dalam kegiatan *Esport* di Pacitan.

Kata Kunci: *Maṣlaḥah Mursalah, Esport, Pacitan Esport Community*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TRANSLITERASI.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi dan Pembatasan Masalah.....	8
1.3. Rumusan Masalah.....	9
1.4. Tujuan Penelitian.....	9
1.5. Manfaat Penelitian.....	9
1.6. Kontribusi Riset.....	11
1.7. Definisi Konseptual.....	11
1.8. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Penelitian Terdahulu.....	15

2.2 Kajian Teori.....	19
2.2.1 <i>Maṣlaḥah Mursalah</i>	19
2.2.1.1 Pengertian <i>Maṣlaḥah Mursalah</i>	19
2.2.1.2 Dasar Hukum <i>Maṣlaḥah Mursalah</i>	21
2.2.1.3 Kedudukan <i>Maṣlaḥah Mursalah</i> Dalam Islam.....	23
2.2.1.4 Pembagian <i>Maṣlaḥah Mursalah</i>	29
2.2.2 <i>Esport</i>	31
2.2.2.1 Pengertian <i>Esport</i>	31
2.2.2.2 Sejarah <i>Esport</i> Dunia.....	34
2.2.2.3 Sejarah <i>Esport</i> Indonesia.....	36
2.2.2.4 Bisnis <i>Esport</i>	38
2.3 Kerangka Konseptual.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Lokasi Penelitian.....	43
3.2 Pendekatan Penelitian.....	43
3.3 Sumber Data.....	44
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	45
3.5 Metode Analisis Data.....	46
BAB IV DINAMIKA BISNIS <i>ESPORT</i> PADA <i>PACITAN ESport COMMUNITY</i> (PEC).....	49
4.1 Profil <i>Pacitan Esport Community</i> (PEC).....	49
4.2 Bisnis <i>Esport</i> pada <i>Pacitan Esport Community</i> (PEC).....	55

4.3 <i>Maşlahah</i> Terhadap Dinamika Bisnis <i>Esport</i> di <i>Pacitan Esport Community</i> (PEC).....	57
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	80
5.1 Dinamika Bisnis <i>Esport</i> di <i>Pacitan Esport Community</i> (PEC).....	80
5.2 Analisis <i>Maşlahah Mursalah</i> Terhadap Dinamika Bisnis <i>Esport</i> (Studi Kasus Pada <i>Pacitan Esport Community</i>).....	82
5.2.1 Bentuk <i>Maşlahah</i> dari Dinamika Bisnis <i>Esport</i> di <i>Pacitan Esport Community</i>	83
BAB VI PENUTUP.....	92
6.1 Kesimpulan.....	92
6.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Electronic Sports (*Esports*) merupakan salah satu Sport Tourism yang berkembang pesat dalam 5 tahun terakhir, hal ini dibuktikan dengan besarnya pasar *Esports* dunia yang berdampak hingga ke Indonesia. Indonesia sendiri menyikapi perkembangan *Esports* dengan meresmikan organisasi *Esports* nasional pada tahun 2014 dan mengukuhkan Indonesia *Esports* Association (IESPA) di bawah naungan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). (Apriani & Yuono, 2019)

Perkembangan *Esports* di Indonesia berjalan naik dan turun. Hal ini disebabkan semakin banyaknya game online baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori *Esports* membuat antusiasme masyarakat untuk mencoba game *Esports* baru jadi berkurang. Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, *Esports* tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Tim *Esports* Indonesia saat ini bisa dibilang cukup kuat jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga. Terbukti dari beberapa tim *Esport* Indonesia yang berprestasi di kompetisi *Esport* internasional. Sebut saja tim Recca *Esport*, NXL yang kerap menjuarai kompetisi bergensi, baik tingkat nasional maupun internasional. (Kurniawan, 2020)

Saat ini *Esport* menjadi industri yang sangat menjanjikan, sebagai contohnya banyaknya jumlah penonton yang menikmati setiap turnamen yang diadakan. Semakin banyak banyaknya jumlah penonton dalam suatu event ini akan menguntungkan bagi pihak developer dan beberapa pihak terkait, salah satu keuntungannya adalah semakin banyaknya pihak yang berani mensponsori event. (Faherty, 2018)

Dalam masyarakat masih penuh stigma negatif tentang lingkungan *Esport* dan game. Masyarakat masih salah mengira *Esport* dan game adalah hal yang sama. Akan tetapi terdapat perbedaan di antara keduanya. *Esport* memang berangkat dari game. *Esport* adalah game yang dipakai sebagai sarana profesi dan memiliki tanggung jawab membawa nama tim, sedangkan game sendiri hanya digunakan untuk bersenang-senang atau mengisi waktu luang. (Maula, 2021)

Di dalam *Esport* terdapat beberapa manfaat bagi pemainnya, antara lain perkembangan kognitif dan sosial, keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran strategis. (Priambodo & Chozanah, 2020). Manfaat kognitif yaitu bagaimana seseorang dituntut untuk bergerak cepat, menyerap banyak informasi dalam waktu yang singkat dan membuat keputusan dengan cepat, hal inilah yang dilakukan untuk menghindarkan tim dari kekalahan. Keterampilan pemecahan masalah adalah bagaimana seorang pemain *Esport* bisa keluar dari masalah yang dihadapi saat di dalam permainan, seperti keluar dari tekanan lawan. Pemikiran strategis yaitu bagaimana

semua pemain berpikir secara kolektif maupun individu bagaimana merancang taktik dan berbagai cara untuk memperoleh kemenangan.

Seiring dengan perkembangan waktu, sistem teknologi semakin canggih dan berkembang pesat. Hal inilah yang menjadi kunci berkembangnya lingkungan *Esport* di lingkungan masyarakat. Banyaknya peminat di industri *Esport* dibuktikan dengan semakin banyaknya turnamen-turnamen bergengsi yang digelar, tidak hanya turnamen kelas nasional, namun juga turnamen dengan skala internasional seperti PMCO (PUBG Mobile Club Open), PMGC (PUBG Mobile Global Championship, MPLI (Mobile Legends Professional League Invitational) dan masih banyak lagi turnamen.

Selain itu *Esport* kini tidak hanya tentang bermain game saja, akan tetapi di dalamnya juga terdapat pihak-pihak lainnya seperti CEO Tim, Manager Tim dan Brand Ambassador. Ketiga pihak ini bukanlah pelaku yang bermain game, melainkan mereka bekerja di balik layar untuk menjaga eksistensi tim agar dapat tetap berkontribusi untuk perkembangan *Esport*.

Dalam Islam sendiri kita dianjurkan untuk mencari rezeki dari bidang apapun, asalkan halal dan tayyib, yang artinya Islam tidak menganjurkan pemeluknya untuk menjadi pengangguran. Dan di masa modern ini, *Esport* menjadi lapangan pekerjaan yang luas dan banyak digemari oleh semua kalangan. Kemudian dilihat dari sisi Maysir, Gharar dan Riba, *Esport* khususnya pada kompetisi kelas tinggi seperti MPL (Mobile Legends Professional League), tidak sedikitpun menerapkan . Status kompetisinya

pun jelas, mulai dari jumlah hadiah, kemudian kapan hadiahnya diserahkan, dan kepada siapa hadiahnya diserahkan

Di sisi ekonomi sendiri, *Esport* memiliki andil yang lumayan besar bagi perekonomian Indonesia, khususnya mengurangi tingkat pengangguran. Industri *Esport* ini melibatkan banyak pihak, mulai dari pengelola turnamen, kemudian asisten rumah tangga yang ada di setiap Gaming House hingga ke pelaku inti, yaitu atlet *Esport*. Selain mengurangi tingkat pengangguran, *Esport* juga menjadi salah satu industri sumber devisa bagi Indonesia, salah satu contohnya saat diadakannya PMCO South East Asian Finals di Ice BSD Tangerang-Jakarta pada tahun 2019 lalu dengan mendatangkan tim-tim dari Asia Tenggara. (Supriana & Fauzi, 2020)

Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta-Palembang telah memberikan beberapa fakta terkait potensi yang ada pada *Esport* Indonesia. Pada tahun 2018, game *Esport* meraup untung di pasar dunia sebesar \$ 905.6 juta atau setara dengan 13,2 triliun. Nilai pasar ini diperkirakan akan mencapai \$125 miliar atau lebih dari Rp 1800 triliun, yang menjadikan Indonesia berada pada 20 pasar terbesar dunia dalam industri *Esport*. (Nugraha, 2021). Dikutip dari Newzoo, jumlah pemain game elektronik di Indonesia mencapai angka 43,7 juta dan konversi nilai bisnis *Esport* di Indonesia sangat tinggi. Newzoo memperkirakan pendapatan game Indonesia akan mencapai US \$ 941 juta di tahun 2019. (Rachman et al., 2020)

Selama masa pandemi, masyarakat dituntut untuk melakukan work from home, namun tidak semua pekerjaan bisa dikerjakan dengan work from home. Namun komunitas *Esport* Pacitan atau dikenal dengan PEC (Pacitan *Esport* Community) memberi harapan untuk mengurangi angka pengangguran yaitu dengan mengadakan serangkaian turnamen, baik digelar secara online maupun offline.

Banyak dari kalangan muda yang berlomba-lomba untuk menjadi professional player, yaitu dengan cara berlatih kemudian mengikuti beberapa rangkaian turnamen. Dengan antusiasme yang besar dari masyarakat terhadap lingkungan *Esport*, terbentuklah PEC (Pacitan *Esport* Community) yang berfungsi untuk menaungi masyarakat yang memiliki keinginan berkecimpung di dunia *Esport*.

Antusiasme masyarakat yang besar membuat lingkungan *Esport* juga semakin besar. Sampai akhirnya, pada tanggal 18 Oktober 2021 Pengurus *Esport* Indonesia (ESI) Kabupaten Pacitan, mendaftarkan cabang olahraga *Esport* ke KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kabupaten Pacitan. Rio Adrian Permana selaku Ketua ESI Kabupaten Pacitan, menuturkan bahwa dengan didaftarkannya *Esport* sebagai cabang olahraga resmi ke KONI, diharapkan mampu menarik minat kaum milenial untuk menekuni olahraga kekinian ini. Selain itu dengan didaftarkannya cabang olahraga *Esport* ke Koni, diharapkan *Esport* di Pacitan lebih teroganisir, sehingga tim-tim di Pacitan bisa bersaing dengan tim-tim lain dan dapat menorehkan prestasi. (Primanto, 2021). Bukti nyata dari usaha agar bisa bersaing dengan

tim-tim luar daerah, adalah dengan menyelenggarakan turnamen-turnamen yang diharapkan mampu memunculkan atlit-atlit *Esport* yang berasal dari Pacitan.

Kini *Esport* sudah menjadi ladang bisnis bagi masyarakat, tak terkecuali di Pacitan. Di Pacitan sendiri, *Esport* sudah mulai ramai dibicarakan oleh masyarakat, terutama anak-anak muda dan tak sedikit pula dari kalangan orang tua. Di Pacitan, terdapat beberapa ladang bisnis yang kini mulai dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat. Salah satunya adalah menyelenggarakan turnamen di kafe-kafe yang baru berdiri. Hal ini bukan tanpa alasan mengingat antusiasme yang besar dari masyarakat terhadap lingkungan *Esport*. Dengan menyelenggarakan turnamen di kafe tersebut, diharapkan kedepannya kafe tersebut dapat dikenal masyarakat luas dan dapat bersaing dengan kafe-kafe yang sudah berdiri sebelumnya.

Agar sejalan dengan ekonomi Islam, perkembangan *Esport* harus terhindar dari praktik Maysir, Gharar dan Riba, yang mana Islam melarang 3 praktek tersebut. Hal ini dijelaskan dalam al-Quran.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Sesungguhnya (minuman) khamar (arak/memabukkan), berjudi (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”(QS. Al Maidah: 90)

Ayat tersebut menjelaskan haramnya maysir atau berjudi dengan mendampingkannya dengan perbuatan dosa yang lain.

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

Artinya: “*Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang jual beli al-hashah (dengan melempar batu) dan jual beli gharar.*” (HR Muslim No. 1513)

Hadits tersebut menjelaskan tentang bagaimana Rasulullah SAW melarang jual beli gharar.

وَاحْلَ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ
وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: “*Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan) dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka mereka kekal di dalamnya*”. (QS Al Baqarah: 275).

Pada sebuah kompetisi terdapat perbedaan penentuan hadiah yang akan diterima peserta. Ada yang hadiahnya diumumkan dan ditentukan di awal atau dikenal dengan istilah *fix prizepool* dan adapula yang hadiahnya diambil dari uang pendaftaran peserta yang terkumpul dan pemenang berhak mengambil seluruh hadiah yang tersedia. Sebuah kompetisi yang jumlah hadiahnya diambil dari uang pendaftaran peserta yang terkumpul merupakan salah satu perbuatan yang termasuk kedalam maysir al-mukhatharah. Maysir al-mukhatharah merupakan bentuk perjudian antara

dua orang laki-laki atau lebih yang menggunakan harta dan istri mereka masing-masing sebagai taruhan pada suatu perjudian. Si pemenang berhak mengambil harta dan istri dari pihak yang kalah tersebut, dan harta beserta istrinya dapat diperlakukan sekehendak hati si pemenang. (Kusmiati, 2019)

Dalam perihal bisnis Islam melarang perbuatan Gharar dan hal yang menimbulkan kerugian orang lain. Tak terkecuali pada bisnis *Esport* yang berbentuk bisnis penyelenggaraan turnamen. Salah satu bentuk gharar dalam penyelenggaraan turnamen yaitu panitia ataupun pihak penyelenggara membawa kabur uang pendaftaran yang sudah terkumpul. Hal ini termasuk dalam perbuatan gharar karena adanya transaksi yang menimbulkan kerugian pada orang lain, sebagaimana arti kata gharar yang artinya keraguan, tipuan atau tindakan yang bertujuan untuk merugikan orang lain. (Hosen, 2009)

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih awamnya pengertian masyarakat tentang lingkungan *Esport*
2. Berkembangnya lingkungan *Esport* di Pacitan *Esport Community* masih disertai dengan stigma negatif masyarakat.
3. Lingkungan bisnis *Esport* yang dikatakan tidak sehat dan menyimpang dari nilai-nilai Islam karena mengandung maysir, gharar dan riba.

4. Masyarakat yang kurang kreatif dalam menciptakan peluang bisnis yang ada pada lingkungan *Esport*.
5. Manfaat yang dihadirkan dari dinamika bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dinamika bisnis *Esport* yang terdapat pada Pacitan *Esport* Community.
2. Analisis *maṣlahah* terhadap terjadinya dinamika pada bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dinamika Bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community ?
2. Bagaimana dinamika bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community dalam perspektif *Maṣlahah* ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kepada penulis dan pembaca tentang dinamika bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community
2. Untuk mengetahui bagaimana dinamika bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community dalam perspektif *Maṣlahah*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca, antara lain:

1. Aspek Teoritis

Dari segi teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun sumber rujukan pengetahuan mengenai apa itu *Esport* dan mengembangkan teori ekonomi syariah terhadap lingkungan *Esport*, serta apa manfaat dari terjadinya dinamika pada lingkungan *Esport* sendiri untuk kemaslahatan umat.

2. Aspek Praktis

Bagi penulis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengubah stigma negatif masyarakat mengenai *Esport* hanya aktivitas membuang-buang waktu dan tidak manfaatnya. Selain itu penelitian ini juga menambah pengetahuan peneliti mengenai *Esport* yang terdapat pada berbagai referensi.

Bagi akademisi, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dari penelitian terdahulu untuk kemudian disesuaikan pada kondisi di lapangan.

Bagi praktisi, penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan mengenai bagaimana dunia *Esport* dan apa manfaatnya serta hal yang harus dipersiapkan saat memutuskan untuk menjadi atlet *Esport*.

1.6 Kontribusi Riset

1. Kepada Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat Pacitan yang berada di lingkup Pacitan *Esport Community*, agar dapat mengetahui bagaimana dinamika dari lingkungan *Esport* di Pacitan *Esport Community* serta dapat mengetahui dinamika bisnis *Esport* dalam perspektif *Maṣlaḥah*. Dengan kontribusi tersebut, diharapkannya kedepannya mampu menciptakan lingkungan *Esport* yang bebas dari praktek Maysir, Gharar, Riba.

2. Kepada Lembaga Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, untuk mengetahui bagaimana dinamika lingkungan *Esport* di Pacitan *Esport Community* dan dinamika bisnis *Esport* dalam perspektif *Maṣlaḥah*. Dengan kontribusi tersebut, diharapkan kedepannya skripsi ini mampu dijadikan rujukan ataupun tambahan referensi terkait bisnis *Esport* dalam perspektif *Maṣlaḥah*.

1.7 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi dari variable yang terdapat dalam penelitian, sehingga peneliti dapat mengamati objek maupun fenomena secara tepat dan cermat. Pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan, yaitu:

1. *Esport*

Esport merupakan cabang olahraga elektronik yang berada di bawah naungan IeSPA (Indonesia *Esports* Association). Dari segi struktur dan mekanisme pertandingannya, *Esport* memiliki kesamaan dengan cabang olahraga pada umumnya. Perbedaan yang mencolok adalah, para atlet *Esport* tidak bertanding langsung dengan menggunakan fisik, tapi mereka bertanding dengan menggunakan perangkat baik komputer maupun smartphone dan didukung dengan jaringan yang memadai, dengan didasari pada strategi dan taktik bermain. Pertandingan *Esport* bisa digelar secara tatap muka maupun online.

2. PEC (Pacitan *Esport* Community)

Pacitan *Esports* Community adalah komunitas *Esport* yang dibentuk dengan latar belakang untuk mewadahi para atlet *Esport* Pacitan. Terdapat agenda rutin yang diadakan oleh PEC untuk pengembangan kemampuan atlet *Esport* Pacitan, seperti Weekly Tournament, Turnamen Season, Sharing.

3. *Maṣlaḥah* Mursalah

Maṣlaḥah secara etimologi berasal dari kata al-masalih yang artinya mendatangkan kebaikan. Sering juga kata *maṣlaḥah* disertai dengan kata al-munasib yang berarti hal-hal yang cocok, sesuai dan tepat penggunaannya. (Umar, 2007). Dari beberapa istilah tersebut, daapt

diambil kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mengandung manfaat dan kebaikan, maka semua itu disebut dengan *Maṣlaḥah*.

Secara umum *Maṣlaḥah* juga bisa disama artikan *Maṣlaḥah mursalah*, yaitu menarik manfaat dan menolak mudarat dengan direalisasikan oleh syariat Islam dalam bentuk umum. Nash-nash pokok ajaran islam mengatur untuk memelihara kemasalahatan dan memperhatikannya terkait segala aspek kehidupan.

1.8 Sistematika Pembahasan

Agar dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca, penelitian ini disusun secara sistematis dengan cara membagi pembahasan menjadi lima bab dengan disertai beberapa sub bab

Bab pertama adalah Pendahuluan. Bab ini menguraikan penjelasan umum terkait penelitian. Di antara sub bab yang terdapat pada bab ini yaitu Latar Belakang, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konseptual dan Sistematika Pembahasan

Bab kedua adalah Kajian Pustaka. Pada bab ini akan diuraikan penelitian terdahulu yang terkait, kajian teori yang terkait dengan penelitian dan kerangka konseptual dari penelitian. Di antara sub bab yang terdapat dalam bab ini adalah Penelitian Terdahulu, Kajian Teori dan Kerangka Konseptual.

Bab ketiga adalah Metode Penelitian. Pada bab ini akan diuraikan terkait dengan metode penelitian yang digunakan yaitu lokasi penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.

Bab keempat adalah Hasil Penelitian. Bab ini menjelaskan tentang data-data yang dihimpun oleh penulis dan berbagai dokumen yang terkait dengan penelitian. Bab ini membahas tentang bagaimana bisnis *Esport* mengalami perubahan dinamika dan bagaimana perspektif *Maṣlaḥah* mengenai dinamika dari bisnis *Esport* di Pacitan *Esports Community*.

Bab kelima adalah Pembahasan Hasil Penelitian. Pokok bahasan yang dibahas pada bab keempat akan diuraikan dalam bab pembahasan hasil penelitian yaitu mengenai analisis *Maṣlaḥah* dari dinamika bisnis *Esport* dalam lingkup PEC (Pacitan *Esport Community*).

Bab keenam adalah Penutup yang merupakan bab terakhir dalam penelitian ini. Bab ini berisi kesimpulan sebagai jawaban dan saran tentang topik yang diteliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Salah satu bagian terpenting dalam penulisan sebuah penelitian adalah penelitian terdahulu karena penelitian terdahulu merupakan acuan dan juga perbandingan terhadap apa yang akan diteliti selanjutnya, Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan hal yang akan dibahas pada penelitian ini, di antaranya:

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Firda Rastama Faherty	Strategi IeSPA (Indonesia <i>Esport</i> Association) dalam Mengkampanyekan <i>Esport</i> di Indonesia	IeSPA melakukan beberapa program dalam mengkampanyekan <i>Esport</i> di Indonesia	Penelitian terdahulu mengarah ke program-program yang dilakukan IeSPA dalam mengkampanyekan <i>Esport</i> , sedangkan penelitian ini mengarah ke <i>masalah</i> dari dinamika bisnis

				<i>Esport</i> di dalam lingkup PEC
2	Raden Muhammad Satria Putra	Perkembangan <i>Esport</i> di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia	Industri <i>Esport</i> di Indonesia semakin berkembang dan diprediksi akan menjadi lebih kompetitif	Penelitian terdahulu membahas mengenai dampak dari dinamika <i>Esport</i> secara luas, sedangkan penelitian ini mengarah ke <i>masalah</i> dari dinamika bisnis <i>Esport</i> di dalam lingkup PEC
3	Faidillah Kurniawan	<i>Esport</i> dalam Fenomena Olahraga Kekinian	<i>Esport</i> masih belum sepenuhnya dipahami oleh masyarakat Indonesia, untuk itu diperlukan beberapa cara agar <i>Esport</i> bisa lebih	Penelitian terdahulu membahas tentang bagaimana fenomena <i>Esport</i> sebagai olahraga kekinian, sedangkan

			diterima dan di pahami masyarakat	penelitian ini mengarah ke <i>maṣlahah</i> dari dinamika bisnis <i>Esport</i> di dalam lingkup PEC
4	Nila Vania Utami Dewi	Hubungan Kerja Antara Atlet <i>Esports</i> dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja	Hubungan hukum antara atlet <i>Esport</i> dengan pengusaha CV yang mempekerjakan atlet <i>Esport</i> merupakan hubungan kerja karena memenuhi unsur-unsur ketenagakerjaan	Penelitian terdahulu membahas tentang bagaimana hubungan yang terjalin antara Pengusaha CV pemberi kerja dengan para atlet <i>Esport</i> , sedangkan penelitian ini mengarah ke <i>maṣlahah</i> dari dinamika bisnis <i>Esport</i> di dalam lingkup PEC

5	Moh. Adli Ahdiyat dan Irwansyah	Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia	Terdapat dua keanggotaan dalam komunitas permainan daring, yaitu komunitas virtual dan komunitas nyata	Penelitian terdahulu membahas tentang bagaimana bentuk komunitas yang ada dalam ekosistem permainan daring, sedangkan penelitian ini mengarah ke <i>maṣlahah</i> dari dinamika bisnis <i>Esport</i> di dalam lingkup PEC.
---	--	--	--	---

Perbedaan antara kajian terdahulu yang telah disebutkan diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah cara pandang terhadap perkembangan *Esport*. Penelitian terdahulu memandang dinamika *Esport* yang terjadi tanpa menjelaskan manfaat atau kerugian yang didapatkan. Sedangkan pada penelitian ini, dengan berdasar pada Islam yang menganjurkan agar segala sesuatu harus memiliki nilai *maṣlahah*, maka dinamika dari bisnis *Esport* harus memiliki nilai *maṣlahah* tanpa menimbulkan kemudharatan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 *Maṣlaḥah Mursalah*

2.2.1.1 Pengertian *Maṣlaḥah Mursalah*

Secara etimologis, kata *al-maslahat* memiliki arti sesuatu yang baik, sesuatu yang bermanfaat, dan merupakan lawan dari kerusakan dan keburukan. *Mursalah* artinya terlepas atau bebas. Dari dua kata tersebut, *maṣlaḥah mursalah* adalah terlepas atau bebas dari keterangan yang menunjukkan boleh atau tidak bolehnya dilakukan. (Muhammad Ismail Husin, 2018)

Imam al-Ghazali dalam kitabnya *al-Mustashfa* berpendapat, *maṣlaḥah* berdasarkan makna asalnya yaitu menarik manfaat atau menolak kemudharatan/ hal-hal yang merugikan. Akan tetapi meraih manfaat dan menghindari dari kemudharatan adalah tujuan dari manusia. Maksud dari kata *maṣlaḥah* adalah memelihara tujuan syara'/ hukum islam. Tujuan hukum islam yang ingin dicapai dari manusia yaitu memelihara jiwa, akal, keturunan, dan harta benda mereka. (Efendi & Fawzi, 2022)

Menurut at-Thufi, *maṣlaḥah* menurut urf (adat umum yang berlaku dalam masyarakat) yaitu sesuatu hal yang bermanfaat, seperti bisnis yang menyebabkan seseorang memperoleh keuntungan. Dalam konteks hukum islam, *maṣlaḥah* merupakan

sebab yang menuju pada tercapainya tujuan syari', baik dalam bentuk ibadah maupun muamalah. (Misran, 2016)

Husain Hamid Hassan, dalam bukunya *Nazariyyah al-maṣlaḥah* berpendapat bahwa *maṣlaḥah*, dilihat dari sisi lafadz maupun makna identik dengan kata manfaat ataupun suatu pekerjaan yang mengandung manfaat. Kata manfaat di buku ini diperjelas oleh Ahmad ar-Raisuni dalam bukunya *Nazariyyah al Maqāṣid 'inda al-Imam asy-Syatibi*. Menurutnya makna *maṣlaḥah* itu adalah mendatangkan manfaat dan menghindar dari kemudharatan. Sedangkan maksud manfaat disini adalah ungkapan kenikmatan atau apa saja yang mendatangkan kenikmatan. Sedangkan yang dimaksud mudharat adalah ungkapan rasa sakit atau apa saja yang mendatangkan kesakitan. (Rosyadi, 2013)

Dari definisi di atas, pada prinsipnya mengandung artian yang sama. Artinya, *maṣlaḥah* dimaksudkan untuk mencapai tujuan yang sesuai syara', bukan *maṣlaḥah* yang semata-mata hanya untuk keinginan dan hawa nafsu belaka, sebab pensyariatan suatu hukum memiliki tujuan awal, yaitu menghadirkan kemaslahatan bagi manusia dalam segala aspek kehidupan.

2.2.1.2 Dasar Hukum *Maṣlaḥah Mursalah*

Para ulama yang menjadikan *maṣlaḥah mursalah* sebagai salah satu dalil *syara'*, menyatakan bahwa dasar hukum *maṣlaḥah*, berdasarkan:

1. Persoalan yang dihadapi manusia selalu tumbuh dan berkembang, demikian pula kepentingan dan keperluan hidupnya. Kenyataan menunjukkan bahwa banyak hal-hal atau persoalan yang tidak terjadi pada masa Rasulullah SAW, namun timbul di masa selanjutnya. Seandainya tidak ada dalil yang dapat memecahkan hal-hal *syara'* yang terjadi di masa depan, maka semakin sempitlah kehidupan manusia. Dalil yang dimaksud adalah dalil yang menetapkan mana hal yang merupakan *maṣlaḥah* dan mana yang bukan, dengan mengikuti dasar-dasar hukum Islam.
2. Sebenarnya para sahabat, *tabi'in*, *tabi'it tabi'in* dan para ulama yang ada setelah Nabi SAW wafat telah melaksanakannya, sehingga mereka dapat segera menetapkan hukum sesuai dengan kemaslahatan kaum muslimin pada saat itu. Khalifah Abu Bakar telah mengumpulkan al-Quran. Khalifah Umar bin Khattab telah menetapkan talak yang dijatuhkan tiga kali sekaligus jatuh tiga, padahal pada masa Rasulullah SAW hanya jatuh satu. Khalifah Utsman telah memerintahkan penulisan al-Quran

dalam satu mushaf. Khalifah Ali telah menghukum bakar golongan Syiah Rafidhah yang memberontak, kemudian diikuti oleh para ulama yang datang setelahnya. (Hermanto, 2017)

3. Surat Yunus ayat 58

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “Dengan karunia Allah dan rahmatNya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. Itu lebih baik daripada apa yang mereka kumpulkan”.(QS. Yunus: 58)

Pada ayat tersebut, yang dimaksud karunia adalah Al-Quran. Sedangkan ramhat maksudnya adalah agama, keimanan dan beribadah kepada Allah, mencintaiNya dan mengenaliNya. Allah swt memerintahkan bergembira dengan karunia dan rahmatNya, karena yang demikianlah yang dapat melegakan jiwa, menyemangatkan dan membantu untuk bersyukur. Hal ini adalah gembira yang terpuji, beda halnya dengan gembira dengan syahwat dunia dan kesenangan akan kebathilan, yang demikianlah yang merupakan gembira yang tercela.

4. Hadits Nabi SAW

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ سَعْدُ بْنُ سِنَانَ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ

رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

Artinya: “*Dari Abu Sa’id, Sa’ad bin Sinan Al-Khudri RA, sesungguhnya Nabi Muhammad SAW bersabda: “Tidak boleh melakukan perbuatan yang bisa membahayakan diri sendiri dan membahayakan orang lain.” (HR Ibnu Majah, No. 2340).*

5. Perbuatan para sahabat dan ulama’ seperti Abu Bakar, Umar bin Khattab dan para Imam Madzhab mensyariatkan aneka ragam hukum berdasarkan prinsip *maṣlaḥah*. Kehujjahan *maṣlaḥah* didukung oleh dalil-dalil aqliyah maupun naqliyah. Seperti yang dikemukakan oleh Abdul Wahab Kholaf bahwa kemaslahatan manusia itu tidak ada habisnya. Karena itu, jika tidak ada hukum Syariah yang mengatur kemaslahatan yang baru yang terus berkembang dan pembentukan hukm hanya berdasarkan prinsip *maṣlaḥah* yang diakui syar’i saja, maka pembentukan hukum akan berhenti sedangkan kemaslahatan manusia selalu berubah-ubah seiring berjalannya waktu. (Wulandari, 2017)

2.2.1.3 Kedudukan *Maṣlaḥah Mursalah* Dalam Islam

Maṣlaḥah mursalah merupakan metode pendekatan penetapan hukum, yang mana hukum tersebut tidak diatur secara eksplisit dalam al-Quran dan Hadits. Metode ini mempertimbangkan aspek

kemaslahatan dan menghindari kebiasaan untuk suatu perbuatan yang tidak diungkapkan secara eksplisit dalam al-Quran, namun tidak menyimpang dari hukum syara'. (Umar, 2007)

Setiap hukum yang ditetapkan oleh Allah swt terhadap hambanya pasti mengandung *maṣlaḥah*, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Karena itulah *maṣlaḥah* sangat diperhitungkan oleh para mujtahid dalam berijtihad untuk menetapkan hukum dari suatu masalah yang tidak ditemukan hukumnya dalam Al-Quran, as-Sunnah, Ijma dan Qiyas. Dalam hal ini, ada beberapa mujtahid yang menggunakan *maṣlaḥah* sebagai metode ijtihad dan ada juga yang tidak. (Purwanto, 2018)

Imam Malik dan para pengikutnya merupakan madzhab yang pertama kali menyuarakan *maṣlaḥah* sebagai dalil hukum dengan pandangan bahwa para sahabat sebenarnya telah menggunakan dalil *maṣlaḥah*, yaitu pada peristiwa pengumpulan al-Quran dalam satu mushaf. Para sahabat menggunakan *maṣlaḥah* sesuai dengan tujuan syara', maka harus diamalkan sesuai dengan tujuan syara' tersebut, dan jika menyimpang maka dianggap telah menyimpang dari tujuan syara' tersebut. (Pasaribu, 2014)

Bagi Imam Malik, *maṣlaḥah* didasarkan pada pencarian keserasian dan sejalan dengan tujuan syariat. Di samping dengan *maṣlaḥah* yang disebutkan dalam nash atas suatu hukum syara,

maṣlaḥah juga harus mencakup seluruh kemaslahatan yang tidak menyimpang dari unsur syara' yaitu dengan memperhatikan keserasiannya untuk mewujudkan kemaslahatan itu. Meskipun tidak ada nash yang menjelaskannya, tetapi *maṣlaḥah* harus sejalan dengan tujuan syariat. (Pasaribu, 2014)

Imam Syafi'I adalah imam madzhab yang menolak pemakaian *maṣlaḥah* untuk dijadikan sebagai dalil hukum. Imam Syafi'I mensyaratkan bahwa *maṣlaḥah* hendaknya dimasukkan ke dalam pembahasan qiyas. Untuk memperkuat pendapat tersebut, beliau mengemukakan alasan atas penolakannya terhadap penggunaan *maṣlaḥah* sebagai dalil hukum, yaitu sebagai berikut. (Aris, 2013)

1. Syariat datang di tengah kehidupan dengan merealisasikan semua kemaslahatan manusia. Terkadang tersurat langsung di dalam nash, dan terkadang hanya tersirat dan di qiyas kan dengan perkara yang sudah ada hukumnya di dalam nash. Jadi setiap *maṣlaḥah* yang ada pasti sudah ada dalil yang terlebih dulu didatangkan. Pendapat ini diperkuat dalam QS al-Maidah (5) ayat 3 yang berbunyi:

الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ الْإِسْلَامَ دِينًا

Artinya: "Pada hari ini telah aku sempurnakan bagimu agamamu, dan telah aku lengkapkan bagimu nikmat-Ku, dan Aku telah rela Islam sebagai agamamu". (QS. Al-Maidah: 3)

2. Berpegang teguh pada *maṣlaḥah mursalah* sebagai *tasyri'*, akan memberi kesempatan bagi pengikut hawa nafsu dan syahwat

dari ber bagai ahli fiqh. Mereka memasukkan hal yang bukan termasuk syariat sebagai syariat, lalu mereka membentuk hukum dengan alasan *maṣlaḥah* padahal sebenarnya adalah suatu hal yang mengandung kerusakan.

3. *Maṣlaḥah* apabila dapat diterima secara syara', maka ia termasuk ke dalam kategori qiyas dalam arti luas. Namun andaikata tidak dapat diterima secara syara', maka ia tidak termasuk ke dalam kategori syara'. Anggapan yang mengatakan bahwa terdapat *maṣlaḥah* pada suatu masalah sementara *maṣlaḥah* tersebut tidak termasuk dalam nash atau qiyas, maka hal itu tidak dapat dibenarkan. Pandangan semacam itu akan mendatangkan kesimpulan akan terbatasnya nash-nash al-Quran dan hadits dalam menjelaskan suatu syariat.

4. Mengambil dalil *maṣlaḥah* tanpa berpegang teguh pada nash terkadang akan mengakibatkan penyimpangan pada hukum syara' dan tindak kedhaliman kepada rakyat sebagaimana yang dilakukan oleh pemimpin-pemimpin yang dhalim.

5. Bila suatu hukum dibentuk dengan hanya berpegang pada *maṣlaḥah*, dapat mengakibatkan perselisihan pendapat dan perbedaan dalam penyimpulan hukum. Hal ini terjadi karena perbedaan masa dan tempat yang melatarbelakangi adanya pandangan *maṣlaḥah* tersebut. Seperti suatu hal yang di wilayah ini

halal hukumnya, namun di wilayah lain haram hukumnya karena mengandung mafsad. Hal ini dapat mengingkari adanya kesatuan hukum mengenai keumuman dan kekekalanannya.

Demikian alasan-alasan yang dikemukakan oleh Imam Syafi'I dan pengikut-pengikutnya sebagai dalil untuk menolak *maṣlaḥah* sebagai sumber hukum yang berdiri sendiri.

Imam Hanafi tidak pernah menyusun kaidah pokok untuk berijtihad. Beliau hanya berfatwa, dan dari fatwa inilah para tokoh aliran madzhab ini merumuskan kaidah untuk digunakan dalam berijtihad. Para ulama Hanafiyah berpegang pada dalil mereka yang disebut istihsan yang bersandar pada adat istiadat, darurat dan *maṣlaḥah*. Menurut kenyataannya, para ulama Hanafiyah adalah mereka yang menggunakan *maṣlaḥah mursalah* sebagai dalil. Menurut Mustafa Zaid Muhammad ibn Hasan, seorang tokoh terkemuka ulama Hanafiyah menetapkan bahwa hukum-hukum muamalat berlaku beserta *maṣlaḥah*. Ini berarti bahwa istihsan dengan *maṣlaḥah* merupakan hal yang sama dengan istihsan yang dilakukan oleh Imam Abu Hanifah. (Syakroni, 2017)

Imam Ahmad bin Hanbal yang dikenal sebagai Imam madzhab hanbali, beliau lebih senang mengamalkan hadits meskipun itu hadits *mursal*. Beliau berkata bahwa hadits *dha'if* lebih utama dari fikiran seseorang. Menurut Abdul Halim al-Jundi, apabila Imam

Ahmad bin Hanbal tidak menemukan nash tentang suatu masalah, beliau berijtihad dan berfatwa sebagaimana para sahabat nabi, tabi'in dan para pengikut dalam berijtihad dan berfatwa. Para sahabat, tabi'in dan tabi'ut tabi'in dan para pengikutnya banyak berijtihad dengan pertimbangan *maṣlaḥah mursalah*, hal ini yang kemudian diikuti oleh Imam Ahmad bin Hanbal. Ulama Hanabilah menerima *maṣlaḥah* sebagai dalil dalam menetapkan hukum dari suatu masalah. Menurut mereka *maṣlaḥah* merupakan induksi dari logika sekumpulan nash yang bukan merupakan nash yang rinci. (Syakroni, 2017)

Jumhur ulama' sepakat bahwa *maṣlaḥah* merupakan hal yang baik bagi pembentukan hukum-hukum islam. Akan tetapi ulama Hanaifyah dan Syafi'iyah mensyaratkan *maṣlaḥah* ini agar lebih baik bila dimasukkan di bawah qiyas, yaitu sekiranya ada hukum asal yang dapat diqiyaskan kepada suatu masalah yang baru dan juga terdapat illat yang tepat. Berdasarkan pemahaman ini mereka berpegang pada kemaslahatan yang dibenarkan oleh syara' dan tidak menyimpang dari hukum syara. Mereka lebih leluasa dalam menganggap suatu *maṣlaḥah* yang dibenarkan oleh syara' karena luasnya firman Allah yang merupakan illat sebagai tempat bergantungnya hukum yang merealisasikan kemaslahatan. (Adinugraha & Mashudi, 2018)

2.2.1.4 Pembagian *Maṣlaḥah Mursalah*

Imam Al-Ghazali mengelompokkan *maṣlaḥah* dengan mencakup lima pokok yang diperhatikan yaitu memelihara agama, memelihara jiwa, memelihara akal, memelihara keturunan dan memelihara harta yang disebut dengan *maqāṣid* al-khamsah.

Maqāṣid atau *Maṣlaḥah* merupakan sesuatu yang harus ada demi terwujudnya kemaslahatan agama dan dunia. Yang termasuk dalam kategori *maṣlaḥah* atau *Maqāṣid* al-Khamsah ini ada lima yaitu: agama (ad-din), jiwa (an-nafs), akal (al-aql), keturunan (an-nasl) dan harta (al-mal). Menurut Imam al-Ghazali, urutan dari *maqāṣid* al-khamsah adalah agama (ad-din), jiwa (an-nafs), akal (al-aql), keturunan (an-nasl) dan harta (al-mal). Terdapat banyak Imam yang mengemukakan urutan dari *maqāṣid* al-khamsah ini, namun pendapat Imam al-Ghazali inilah yang lebih banyak dijadikan pegangan oleh para ulama fiqh dan ushul fiqh. (Afridawati, 2015)

Cara kerja dari *maqāṣid* al-khamsah ini harus berurutan. menjaga agama (ad-din) harus didahulukan daripada yang lain, menjaga jiwa harus lebih didahulukan daripada memelihara akal (al-aql), begitu seterusnya. Urutan kelima *maqāṣid* al-khamsah tersebut adalah sebagai berikut:

1) Menjaga Agama (*ad-din*)

Memeluk suatu agama adalah fitrah manusia yang tidak bisa diingkari. Untuk itu Allah mensyariatkan agama wajib dipelihara oleh setiap orang, baik yang berkaitan dengan aqidah, ibadah maupun muamalah. (Pasaribu, 2014). Allah mensyariatkannya dalam bentuk rukun Islam, yaitu syahadah, mendirikan shalat, menunaikan zakat, berpuasa di bulan Ramadhan dan melakukan ibadah haji bagi yang mampu.

2) Menjaga Jiwa (*an-nafs*)

Hak untuk hidup merupakan hak yang penting bagi setiap manusia. Dalam kaitannya dengan kemaslahatan, keselamatan jiwa dan kehidupan manusia, Allah mensyariatkan berbagai hukum yang bertujuan untuk memelihara jiwa setiap manusia, seperti hukum qisash, mempergunakan sumber daya untuk dikonsumsi, dan berbagai hukum lainnya.

3) Menjaga akal (*al-aql*)

Akal merupakan karunia Allah kepada manusia untuk keberlangsungan hidup. Oleh karena itu Allah memerintahkan kita untuk menjaga akal kita sebagai manusia. Diantaranya seperti melarang minum-minuman keras, hal tersebut dapat merusak akal dan keberlangsungan hidup manusia.

4) Memelihara keturunan (*an-nasl*)

Untuk memelihara keturunan, syari'at tetap melestarikan pernikahan dan menganjurkannya. Untuk menjaganya, Islam melarang dan mengharamkan perbuatan zina dan menegakkan hukuman bagi pelakunya. Ini untuk mencegah percampuran nasab dan menjaga kemuliaan manusia. (Afridawati, 2015)

5) Memelihara harta (*al-mal*)

Harta merupakan salah satu penunjang agar manusia dapat bertahan hidup. Oleh karena itu, syari'at mewajibkan kita untuk berusaha mendapatkan harta. Syari'at memperbolehkan untuk melakukan muamalah dengan cara melakukan jual-beli, sewa dan lain-lain untuk memanfaatkan harta mereka. Untuk memelihara harta tersebut, diharamkanlah mencuri, menipu, berkhianat dan perilaku lain yang dapat merugikan manusia lain dari segi harta. (Afridawati, 2015)

2.2.2 *Esport*

2.2.2.1 *Pengertian Esport*

Esport merupakan indsutri yang berkembang pesat dengan banyaknya jumlah orang yang menghabiskan waktunya untuk bermain game. Perkiraan pendapatan yang terdapat dalam industry *Esport* adalah sebesar 1.1 miliar USD dan dengan penikmat yang semakin bertambah seiring berjalannya waktu. Kompetisi

merupakan alasan mengapa penikmat *Esport* begitu banyak dan meningkatnya jumlah dari total hadiah di setiap kompetisinya. Dalam turnamennya, para player dituntut untuk bereaksi dengan cepat terkait apa yang mereka hadapi dalam permainan dan harus mengambil keputusan secara cepat dan tepat. (Bickmann et al., 2021)

Esport merupakan suatu cabang olahraga yang baru berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Esport* sendiri merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan dengan mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Rai dan Gao Yan (2009), *Esport* adalah olahraga yang dimainkan secara online dan sedang dalam proses perkembangan menjadi permainan profesional. *Esport* secara singkat digambarkan sebagai permainan elektronik yang kompetitif, di mana mengandung unsur amatir dan profesional serta memiliki banyak kesamaan dengan olahraga umum. (Persada, 2020)

Menurut Wagner (2006), *Esport* harus dipandang sebagai salah satu bentuk olahraga. Hal ini mengacu pada pengertian olahraga yaitu kegiatan di mana manusia secara sukarela berhubungan dengan orang lain secara sadar untuk mengembangkan kemampuan dengan menurut terhadap aturan yang ada.

Terdapat beberapa macam game online diantaranya adalah yang berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) di mana para player akan membentuk sebuah tim yang berisikan 3 atau bahkan 5 orang per timnya kemudian akan melawan tim lain. Game berjenis MOBA cukup terkenal dikarenakan kompetisi lebih sering digelar dan hadiahnya cukup fantastis, sebagai contohnya adalah MPL. MPL merupakan kompetisi dari sebuah game yang bernama Mobile Legends: Bang Bang yang diselenggarakan 2 kali dalam setiap tahunnya. Selain hal tersebut, eksistensi MOBA tidak hanya di dunia nyata saja, melainkan juga mendapat eksistensi di dunia maya, seperti di Youtube, Facebook dan NimoTV. Sebut saja JessNoLimit yang memiliki satu juta lebih followers. (Indro & Kurnia, 2019)

Esport diperkirakan akan menjadi industry non-olahraga masa depan bagi Indonesia. *Esport* sendiri memberi dampak positif bagi perekonomian Indonesia, di mana pada tahun 2018 *Esport* meraup keuntungan di pasar dunia sebesar \$905.6 juta atau sekitar Rp 13.2 Triliun. Nilai ini diperkirakan akan terus bertambah seiring dengan berjalannya hingga sebesar \$125 miliar atau lebih dari Rp 1800 triliun, yang menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 dalam industry *Esport* dunia. (Nugraha, 2021)

2.2.2.2 Sejarah *Esport* Dunia

Game online muncul sekitar tahun 1969-1970 di mana tujuan awalnya adalah diciptakan untuk mempermudah siswa belajar secara online serta mempermudah pengguna untuk mengakses computer secara bersamaan bila diperlukan. Di tahun 1971 muncul plato IV dengan tujuan menciptakan model grafik yang baru dan dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih (Multiplayer games). Di tahun 1979, Roy Trubshaw dan Bartle Richard melakukan penemuan Multi-User Dungeon (MUD) di Universitas Essex, Colchester, Inggris. Dalam rentang tahun 1979-1980 telah dirilis berbagai versi dari MUD pada mainframe universitas dan berjalan selama sembilan tahun. Popularitas game saat itu menyebabkan sumber daya komputer yang digunakan berada pada tingkat luar biasa dan membuat universitas membatasi waktu bermain pada jam malam. (Brahmana, 2021)

Esport sendiri muncul di tahun 1970an melalui sebuah kompetisi game yang dirancang oleh Robert V. Dvorak dan William A. Higinbotham. Kemudian di tahun 1980 diadakanlah turnamen *Esport* yang kedua dengan tajuk Space Invaders. Bertempat di Atari, turnamen ini berhasil mencuri perhatian public dengan Billy Mitchell menjadi figure gamer professional pertama saat itu. Seiring berjalannya waktu kompetisi *Esport* semakin banyak mulai dari adanya jaringan internet kemudian adanya internet.

Di Inggris banyak orang menggunakan jaringan internet untuk berkompetisi di game MUD (Multi User Dungeon)/ Game ini merupakan game pertama yang menghubungkan orang dengan jumlah yang tidak sedikit dengan menggunakan jaringan internet. Lalu berwaktu-waktu kemudian muncullah PC atau kita kenal dengan sebutan komputer. Dengan hal tersebut, turnamen *Esport* Profesional mulai banyak digelar, seperti World Cyber Games pada tahun 2001, Major League Gaming pada tahun 2002 dan Championship Gaming Series yang diadakan di tahun 2006. (Wirawan, 2022)

Perkembangan *Esport* sangat terlihat jelas pada tahun 2012, di mana saat itu berlangsung MLG Spring Tournament. Penonton MLG Spring Tournament mencapai 4 juta penonton di seluruh dunia dan jumlah tersebut berhasil mengalahkan jumlah penonton NBA All-Stars Game di tahun yang sama. Salah satu game yang populer hingga saat ini adalah game DOTA 2, yang merupakan sebuah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang berhasil menarik puluhan juta penonton dari seluruh penjuru dunia. Game DOTA 2 kini menjadi *Esport* dengan total hadiah terbesar sepanjang sejarah, yaitu ada pada rangkaian turnamen tahunan yang bertajuk TI (The International) di mana player terhebat dari seluruh dunia berkumpul. Total hadiah yang diperebutkan adalah sebesar 40 juta USD.

2.2.2.3 Sejarah *Esport* di Indonesia

M Faisal (2017) memaparkan, bahwa sejarah *Esport* dimulai sudah sejak lama, yaitu sejak tahun 1983. Kemudian ketika internet mulai marak di Indonesia pada tahun 1995, perkembangan *Esport* di Indonesia semakin memadai. Keberadaan computer dengan disertai jaringan internet berlanjut kearah komersial, seperti bermunculannya warung internet (warnet), yang akhirnya semakin banyaklah orang yang bisa bermain game online yang beberapa masuk kedalam kategori *Esport*.

Pada tahun 1999, Liga Game yang didirikan oleh Eddy Lim menjadi pionir bagi kemunculan *Esport* di Indonesia dengan menggelar kompetisi game online saat itu. Dalam keadaan Indonesia yang saat itu sedang mengalami masa transisi politik, komunitas gamers Indonesia mencoba untuk melebarkan sayapnya. Banyak hambatan yang dihadapi, seperti penolakan dari masyarakat, minimnya fasilitas dan keterbatasan jangkauan informasi yang diterima. Yang menarik disini, diawal tahun 2000an, terdapat lahan yang dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi game online pertama di Indonesia digelar dengan mempertandingkan dua jenis game.

Liga Game merupakan EO (event organizer) pertama yang menjalankan kejuaraan game berskala internasional di Indonesia

yang bertajuk World Cyber Game (WCG) pada tahun 2002. Dengan skala yang lebih besar, jenis game yang dipertandingkan pun semakin banyak. Tercatat di tahun 2002 yang bertepatan dengan Piala Dunia Jepang dan Korea Selatan, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter Strike dan Starcraft: Brood War dipertandingkan. Dari sinilah, perkembangan *Esport* di Indonesia semakin tampak walaupun masih disertai dengan fenomena naik dan turunnya animo dari masyarakat.

Kini Indonesia bisa dibilang sebagai negara yang berkembang dalam bidang *Esport*. Terbukti dengan Raihan gelar juara tim-tim Indonesia yang bertanding di ajang Internasional. Sebut saja tim Recca *Esports*, NXL yang kerap meraih juara di turnamen *Esports*. Sampai puncaknya *Esports* resmi menjadi cabang olahraga eksibisi pada gelaran Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang. (Kurniawan, 2020)

Pada tahun 2019 terdapat turnamen yang memberikan hadiah dengan jumlah yang besar, yaitu Mobile Legends Professional League (MPL) Season 4. Moonton selaku pengembang dari game Mobile Legends ini memberikan total hadiah mencapai \$300,000 USD. Mengingat jumlah hadiah yang besar dan kegiatan yang sangat disukai oleh banyak kaum muda, maka *Esport* menjadi industri yang berkembang pesat. Mobile Legends menjadi game yang sangat populer dalam beberapa tahun ke belakang, dengan

diikuti game online lain seperti Free Fire dan Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile. (Indri, 2020)

2.2.2.4 Bisnis *Esport*

Popularitas *Esport* tidak bisa lepas dari popularitas game *online* dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dengan lingkungan *Esport* yang semakin berkembang, akan semakin banyak bisnis yang dilakukan oleh pelaku *Esport* terlepas dari fakta bahwa *Esport* merupakan jenis industri yang baru saja muncul.

Nilai industri *Esport* sendiri diperkirakan akan bernilai US\$3,57 miliar di tahun 2027. Menurut laporan terbaru dari sebuah perusahaan analitik, ReportLinker, Pada periode 2021-2027 *Esport* akan mencapai tingkat pertumbuhan per tahun (CAGR) sebesar 21,3 persen.(Amalia, 2022)

Esport sendiri dikenal dengan sistem pertandingan dimana dua tim atau lebih berhadapan untuk meraih kemenangan. Namun ada opsi lain dalam industri *Esport* yang dapat dimanfaatkan selain menjadi professional *player*. Antara lain *Graphic/ Video Designer*, *Content Creator*, *Event Organizer*, Manajer Tim *Esport*, Komentator pertandingan atau sering dikenal dengan istilah *Caster*, pelatih tim dan *Influencer*. (Rifki, 2020)

Pada rentang tahun 2019 hingga awal 2020, dunia dilanda dengan pandemi Covid-19 yang mempengaruhi semua hal, tak terkecuali

industry *Esport*. Banyak *event* besar yang ditunda, dibatalkan atau bahkan dialihkan secara *online* yang kemudian berdampak merugikan dalam sector ekonomi. Meski dalam situasi yang sulit, industry *Esport* diharapkan mampu menjadi *winning solution* dalam sektor ekonomi. Pembuat dan pengembang game, pemain dan tim *Esport* memiliki kesempatan untuk mendapatkan penghasilan dari berbagai sumber diantaranya sponsor, media, penerbitan, *merchandise* dan tiket, dan *streaming*. Dari beberapa sumber tersebut sektor *Esport* mencapai pendapatan senilai 957,5 miliar USD di tahun 2019. (Fakazli, 2020)

Secara umum, industry *Esport* mencapai angka pendapatan hingga 1,1 Miliar USD pada tahun 2020, yang mana sebanyak 822,4 juta USD diperoleh setelah bekerjasama dengan media dan beberapa sponsor. Jumlah tersebut mengalami peningkatan setelah sebelumnya pada tahun 2019 industri *Esport* memperoleh keuntungan sebesar sekitar 950 juta USD. Pasar terbesar dari industry *Esport* beberapa waktu belakangan ini terdapat di Asia Tenggara, India dan Brazil. (Newzoo, 2020)

Di Indonesia sendiri, lingkungan *Esport* di Indonesia berperan sebagai pendorong industri *Esport* di Asia Tenggara. Potensi pasar Indonesia sebagai penggerak *Esport* di regional Asia Tenggara diungkapkan oleh *Co-Founder* dan *Chief Marketing* tim EVOS *Esport*, Michael Wijaya. Dari total 274,5 juta gamers di Asia

Tenggara pada tahun 2021, Indonesia berkontribusi sekitar 43 persen terhadap jumlah total tersebut. Selain itu Indonesia juga menyumbang pendapatan terbesar senilai 2,08 USD. Data lain yang diperoleh adalah bahwa di kalangan penggemar EVOS *Esport*, sekitar 39 persen dari penggemar *Esport* rata-rata melakukan transaksi dalam game sekitar 1-3 kali dalam sebulan. (Idris, 2021)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung agar dapat digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan penelitian.



Pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan bagaimana dinamika Esport di *Pacitan Esport Community*. Dinamika *Esport* dinilai dari seberapa banyak pelaku *Esport* yang ada dalam lingkup PEC (*Pacitan Esport Community*). Semakin banyaknya pelaku *Esport* maka dapat dinilai Esports semakin menunjukkan dinamika yang meningkat, begitupun sebaliknya. Seiring dengan

banyaknya pelaku *Esport* dan berkembangnya dinamika *Esport*, akan terdapat bisnis yang berjalan guna mempertahankan lingkungan *Esport* tetap terjaga dan menjadikan *Esport* sebagai lahan bisnis.

Bisnis *Esport* yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana turnamen *Esport* berjalan, mulai dari pemain sebuah tim, panitia turnamen hingga ke pemilik dan pengelola warung kopi ataupun kafe yang mengadakan turnamen *Esport*. Pemain sebuah tim akan mendapatkan upah setelah mengikuti turnamen, kemudian panitia akan mendapatkan upah setelah mengelola dan mengatur berjalannya turnamen, sedangkan pemilik dan pengelola usaha akan mendapatkan keuntungan berupa pengunjung yang ramai seiring berjalannya waktu setelah diadakan turnamen di tempat tersebut.

Kemudian turnamen tersebut ditinjau agar di dalamnya tidak terdapat unsur maysir, gharar dan riba, yang mana ketiga hal tersebut berlawanan dengan syariat Islam. Apabila sebuah turnamennya memiliki unsur maysir, gharar dan riba, maka turnamen tersebut tidak bisa dikatakan memiliki *maṣlaḥah*. Unsur maysir, gharar dan riba dapat ditinjau dari bagaimana turnamen tersebut diadakan, apakah hadiah berasal dari uang pendaftaran yang dikumpulkan atau sudah ditentukan oleh panitia sejak awal, apakah terdapat unsur penipuan di dalam suatu turnamen.

Setelah itu akan dianalisis, apakah dinamika dari bisnis *Esport* di PEC (Pacitan *Esport Community*) ini memiliki nilai *maṣlaḥah* atau tidak, karena

dalam Islam sendiri menganjurkan bahwa segala sesuatu harus memiliki nilai dari *maṣlaḥah*.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang hendak digunakan oleh peneliti adalah di Kecamatan Pacitan, di mana PEC (Pacitan *Esport Community*) berada.

3.2 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan empiris yaitu penelitian berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Menurut Arikunto, pendekatan empiris adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan dengan apa adanya. (Arikunto, 2006). Fakta di lapangan pada penelitian ini yaitu berupa data terkait lingkungan *Esport* dan dinamika bisnis *Esport* yang ada di PEC (Pacitan *Esport Community*) yang diperoleh dari hasil penggalan informasi peneliti terhadap informan.

Setelah diperoleh data terkait penelitian, peneliti akan menggali nilai dari *maşlahah* yang ada pada dinamika *Esport* di Pacitan *Esport Community*, yang kemudian akan dianalisis dengan *maqasid al-khamsah* yang dikemukakan oleh Imam al-Ghazali. Diantaranya mencakup agama (*ad-din*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-aql*), keturunan (*an-nasl*) dan harta (*al-mal*). Peneliti berusaha mendeskripsikan studi kasus beserta fakta-fakta mengenai *maşlahah* dari

terjadinya dinamika bisnis *Esport* di lingkungan PEC (Pacitan *Esport* Community).

3.3 Sumber dan Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer ialah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya berdasarkan pengukuran oleh peneliti (Shidiq & Choiri, 2019). Data primer dapat berupa opini perorangan atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda, kejadian dan hasil dari serangkaian pengujian. Pada penelitian ini, data primer akan diperoleh melalui wawancara dengan beberapa narasumber. Akan diambil sepuluh orang untuk dijadikan subjek penelitian, diantaranya Pengurus dari ESI (*Esport* Indonesia) Cabang Pacitan, pihak penyelenggara dan pengelola turnamen dan atlet *Esport* PEC.

b. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh dari literasi dan beberapa dokumentasi seperti jurnal. Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan pihak lain dan telah dikomentasikan, sehingga peneliti hanya menyalin data tersebut untuk keperluan penelitian (Shidiq & Choiri, 2019). Data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini berasal dari beberapa media seperti buku, jurnal, dan internet.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat sebagian atau seluruh informasi yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa tersebut bisa dengan melihat, mendengar, merasakan, yang kemudian oleh peneliti ditulis dengan seobjektif mungkin. (Gulo, 2002). Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang diluar dari perspektif narasumber, sehingga peneliti mampu memahami konteks data secara keseluruhan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi pasrtisipatif, di mana peneliti akan terjun langsung ke dalam komunitas *Esport* di Pacitan yaitu PEC (Pacitan *Esport* Community) sebagai anggota untuk memperoleh data yang lebih akurat.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara peneliti dan responden yang dilakukan secara langsung. Komunikasi yang berlangsung adalah berupa tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden termasuk media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide responden, tetapi juga menangkap perasaan, pengalaman, emosi hingga motif yang dimiliki responden yang bersangkutan. (Gulo, 2002). Dalam melakukan wawancara perlu untuk mempersiapkan daftar pertanyaan yang

akan diajukan kepada narasumber. Wawancara dibuka dengan pengenalan dan menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif. Kemudian peneliti mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tadi telah dipersiapkan yang kemudian akan dijawab oleh narasumber apabila berkenan. Peneliti nantinya akan mengajukan pertanyaan kepada anggota dari PEC (Pacitan *Esport Community*) tentang apa yang sudah mereka peroleh dari Industri *Esport*.

3. Telaah Dokumentasi

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga dapat diperoleh melalui fakta yang ada dalam catatan harian, arsip foto, hasil rapat, jurnal kegiatan dan sebagainya. Dokumen seperti ini bisa digunakan untuk menggali informasi yang terjadi di masa lampau. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesisnya diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori atau hukum-hukum, baik mendukung ataupun menolak hipotesis tersebut. (Iryana & Kawasati, 2019)

3.5 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menarik kesimpulan. Analisis kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantik antarmasalah penelitian. Oleh karena itu data-data yang terkumpul untuk penelitian analisis kualitatif perlu disistematiskan, distrukturkan,

disemantikan dan disintesis agar memiliki makna yang utuh. (Kusaeri, 2003). Menurut Miles & Hubberman, analisis terdiri dari tiga alur: yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. (Milles & Huberman, 2014)

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bagian dari analisis, yaitu dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang kurang penting, dan mengorganisasi data hingga terciptanya kesimpulan yang dapat diverifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dengan berbagai cara, yaitu: melalui seleksi data, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

Pada penelitian kali ini, peneliti akan mereduksi data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pengurus ESI (*Esport Indonesia*) cabang Pacitan, penyelenggara dan panitia turnamen *Esport*, dan pelaku *Esporta* atau disebut atlit *Esport*.

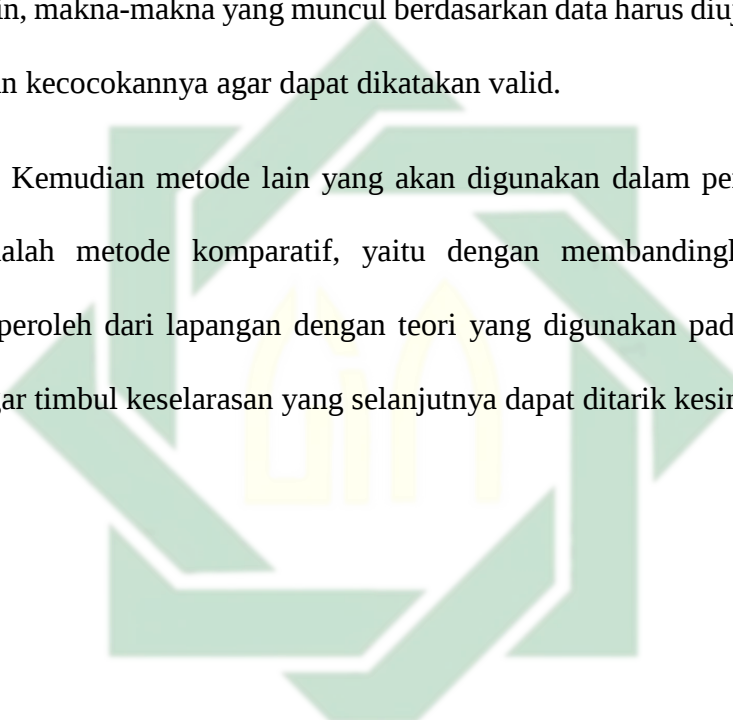
2. Penyajian data

Miles & Huberman berpendapat bahwa suatu penyajian sebagai informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang baik merupakan cara utama bagi analisis kualitatif yang valid, yaitu meliputi matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi agar padu dan mudah dipahami. Dengan demikian, penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi kemudian menarik kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan

Miles & Huberman berpendapat bahwa penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari kegiatan yang dikonfigurasi secara utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Dengan kata lain, makna-makna yang muncul berdasarkan data harus diuji kebenarannya dan kecocokannya agar dapat dikatakan valid.

Kemudian metode lain yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode komparatif, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari lapangan dengan teori yang digunakan pada penelitian ini agar timbul keselarasan yang selanjutnya dapat ditarik kesimpulan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

DINAMIKA BISNIS *ESPORT* PADA *PACITAN ESport COMMUNITY* (PEC)

4.1 Profil *Pacitan Esport Community* (PEC)

Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu *Pacitan Esport Community* (PEC). *Pacitan Esport Community* (PEC) merupakan komunitas *Esport* yang berada di Pacitan. Aktivitas yang dilakukan oleh PEC antara lain turnamen mingguan, turnamen bulanan, *gathering*.

Terdapat hal yang mendasari perbedaan antara *Esport* dengan bermain game biasa. *Esport* terdiri dari seseorang ataupun sekelompok yang ahli dalam bermain game tertentu sesuai dengan tuntutan tim atau dikenal dengan istilah Pro Player (*Professional Player*), sedangkan bermain game biasa atau sering kita sebut dengan gamer, merupakan seseorang yang memainkan sebuah game yang tidak memerhatikan keahlian khusus, tujuannya adalah menghibur diri sendiri ataupun menghibur orang lain. Selain itu, para pemain *Esport* mendapat tuntutan dan target yang terikat dengan tim seperti latihan 10 sampai 12 jam sehari untuk bermain game dan berlatih menyesuaikan taktik untuk menghadapi rangkaian turnamen, sedangkan gamer, mereka bermain tanpa adanya tuntutan dan tidak terikat dengan apapun. Kebanyakan gamer hanya bermain untuk mengisi waktu luang mereka dan menghibur diri sendiri ataupun orang lain.

Pacitan Esport Community (PEC) adalah komunitas yang terbentuk pada tahun 2019 dan dilatar belakangi oleh banyaknya penikmat *Esport* yang hanya sekedar bermain tanpa memiliki jalan dan relasi untuk bisa masuk ke industri *Esport*. Di tengah banyaknya player yang menikmati *Esport* dan game Mobile Legends, Moonton selaku pihak pengembang dan pencipta game Mobile Legends mengadakan program *Community Heroes* dengan maksud untuk memasarkan event-event baru yang diadakan Moonton agar penikmat game Mobile Legends mengetahuinya. Setelah melalui proses seleksi yang dilakukan pihak Moonton, akhirnya terdapat salah satu nama yang terpilih menjadi bagian dari Community Heroes dan menjadi batu loncatan terbentuknya PEC (*Pacitan Esport Community*). Awal mulanya, komunitas ini hanya terdiri dari satu divisi saja yaitu Mobile Legends Bang Bang karena memang tujuan awalnya adalah untuk mengumpulkan pemain yang bermain Mobile Legends dan memiliki minat terjun ke dunia *Esport*.

Dalam beberapa kesempatan, PEC yang notabene adalah komunitas *Esport* divisi Mobile Legends, mengadakan turnamen-turnamen kecil yang hanya diikuti oleh 8 hingga 16 tim. Untuk hadiahnya, dikirim dari developer game Mobile Legends Bang Bang itu sendiri yaitu tim Moonton berupa *diamond*. Turnamen kecil tersebut digelar satu minggu sekali ataupun dua minggu sekali. Hal tersebut yang mencuri perhatian bagi penikmat *Esport* di Pacitan khususnya game Mobile Legends untuk berlomba-lomba meracik tim yang kuat untuk mendapat juara. Karena turnamen kecil dari tim Moonton tersebut digelar dengan biaya pendaftaran sepuluh ribu rupiah,

bahkan dalam beberapa kesempatan ada yang digelar secara gratis dengan hadiah berupa 500 diamond per playernya yang jika diuangkan sebesar seratus dua puluh ribu rupiah.



Gambar 4. Poster Turnamen Tim Mobile Legends

Seiring berjalannya beberapa turnamen yang diselenggarakan PEC, ternyata masih banyak terdapat player yang belum memiliki tim, dan player tersebut juga memiliki keinginan untuk merasakan atmosfer turnamen dan mendapatkan pengalaman bertanding serta mendapatkan juara dalam turnamen. Akhirnya tercetuslah sebuah turnamen untuk para pemain yang masih belum memiliki tim. Teknisnya, panitia akan mengumpulkan para pemain tadi, kemudian di hari turnamen tersebut akan dibentuk tim secara acak. Tim yang terbentuk secara tersebut akan memperebutkan hadiah

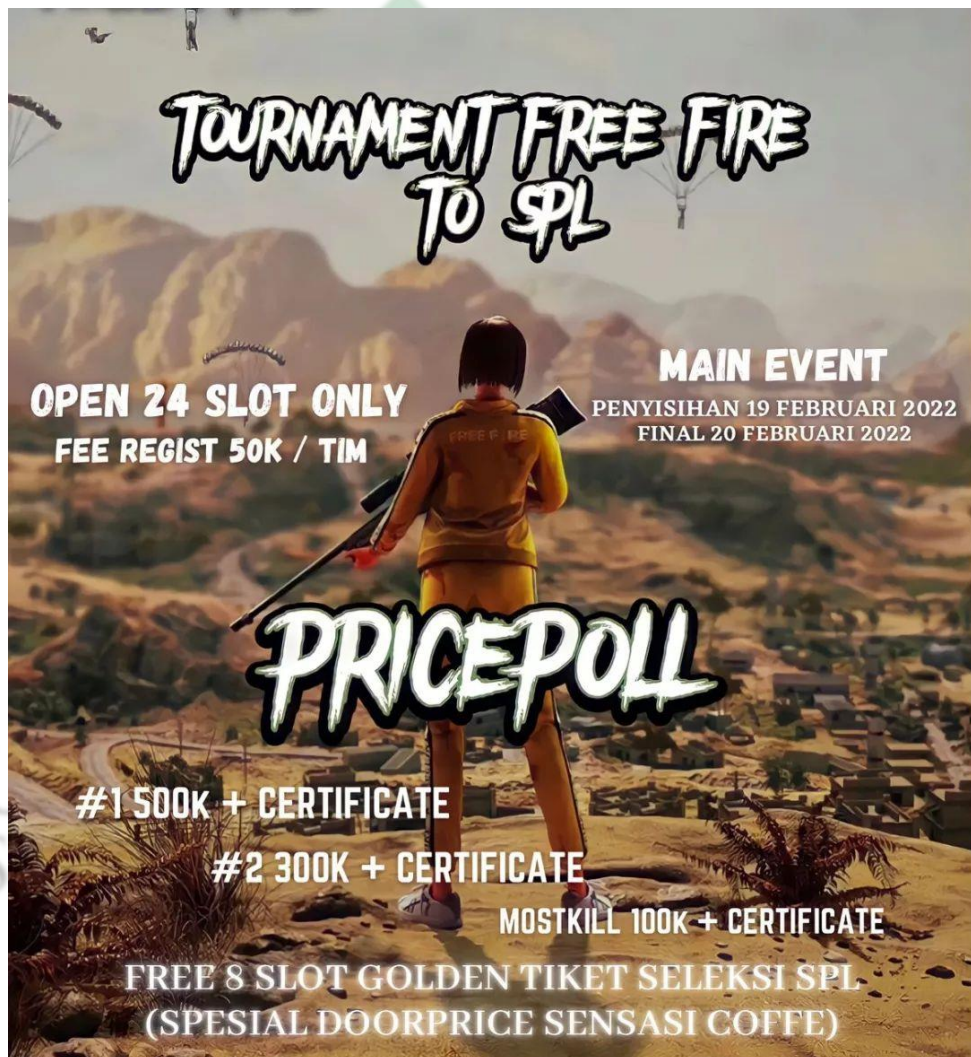
berupa diamond langsung dari pihak moonton. Beberapa tim ada yang berakhir saat turnamen selesai diselenggarakan, namun ada juga yang terus berlanjut hingga saat ini.



Gambar 2. Poster Turnamen Mobile Legends Individu

Dalam perkembangannya banyak player-player yang memainkan game selain Mobile Legends mulai bermunculan, seperti pemain PUBG ataupun FreeFire. Karena PEC pada dasarnya berdiri dengan tujuan untuk menjadi naungan bagi player *Esport* di Pacitan, maka beberapa penikmat *Esport* game selain Mobile Legends yang tergabung dalam PEC berinisiatif menciptakan turnamen PUBG dan Turnamen Free Fire. Meskipun turnamen yang diadakan tidak sebesar dan seramai turnamen Mobile Legends, turnamen PUBG dan Free Fire juga menarik untuk dinikmati, karena akan ada beberapa tim sekaligus yang bertanding dalam satu babak, kemudian

sistem peringkatnya ditentukan dari jumlah poin *kill* yang dikumpulkan dan berdasarkan posisi tereliminasi. Tim yang semakin banyak jumlah *kill*nya dan semakin lama bertahan hidup, maka akan mendapat posisi yang lebih baik. Dengan kata lain tim yang tereliminasi lebih dulu, hanya akan mendapat poin sedikit atau bahkan tidak dapat sama sekali.



Gambar 3. Poster Turnamen Free Fire

Dengan adanya PEC ini, diharapkan mampu membawa hobi yang mereka tekuni selama ini yaitu bermain game, dapat membawa mereka ke

arah yang positif. Selain bermisi mencetak pemain *Esport* yang handal, PEC juga dapat menjadi ajang untuk menyalurkan hobi hingga meraih prestasi, baik di dalam maupun di luar daerah. *Pacitan Esport Community* (PEC) terbuka bagi semua masyarakat Pacitan tanpa memandang batasan umur, dengan syarat benar-benar memiliki keinginan dan minat dalam bidang *Esport*.

Kegiatan yang diselenggarakan oleh PEC diantaranya adalah MABAR (Main Bareng). Main bareng bisa diselenggarakan setiap satu minggu sekali bahkan satu minggu dua kali, tergantung waktu senggang anggota. Kemudian acara MABAR juga diperuntukkan untuk sharing tentang pengetahuan dan ilmu tentang game, sehingga diharapkan para anggota yang kurang mahir dapat mengikuti jejak para anggota yang sudah mahir. Selain itu acara MABAR juga bertujuan agar player yang tadinya berangkat dengan bermain sendiri tanpa memiliki teman setim agar menemukan teman bermainnya. Dalam PEC juga terdapat acara *family gathering*, yang mana para anggota berkumpul untuk menjalin keakraban antara satu dan yang lain. Acara *family gathering* ini biasanya diadakan dengan bersamaan acara-acara lain, seperti menyambut bulan suci Ramadhan, bagi takjil ataupun buka bersama. Pada acara *family gathering* ini berbeda dengan acara MABAR, karena dalam acara *family gathering* tidak diperuntukkan untuk bermain game dan lebih memprioritaskan bagaimana para anggota mengenal dan saling bekerja sama.



Gambar 4. Gathering dengan sebagian Anggota PEC

4.2 Bisnis *Esport* pada Pacitan *Esport* Pacitan (PEC)

Seiring dengan perkemabangan *Esport* di Pacitan yang makin pesat, dalam lingkup PEC mulai terdapat bisnis *Esport* yang dilakukan. Salah satunya adalah bisnis dalam penyelenggaraan turnamen. Bisnis tersebut biasa dilakukan oleh para anggota PEC yang memiliki bisnis kafe atau warung kopi. Caranya dengan mengadakan turnamen di kafe atau warung kopi milik mereka. Dengan cara tersebut, pemilik kafe atau warung kopi tidak perlu repot-repot untu membuat tempatnya dikenal oleh masyarakat, khususnya penimat *Esport* yang notabene anak-anak muda. Biaya yang dipasang pada pendaftaran juga bermacam-macam, mulai dari gratis dengan

syarat dan ketentuan yang ada, hingga mencapai seratus ribu rupiah. Turnamen yang bersifat gratis tersebut adalah turnamen yang disponsori oleh pihak-pihak tertentu agar menciptakan simbiosis mutualisme, di mana para peserta akan tertarik dengan produk pada sponsor, dan secara bersamaan akan menilai sebaik atau seburuk apa kualitas dari kafe tersebut.

Pada turnamen berbayar, biasanya hanya akan diikuti oleh tim-tim yang sebelumnya sudah pernah mengikuti beberapa rangkaian turnamen. Hal ini dikarenakan gengsi dalam turnamen ini cukup besar. Yang menang akan memperoleh penghargaan berupa piala dan sertifikat, serta akan diakui oleh tim-tim yang mengikuti turnamen sebagai tim terbaik di Pacitan. Selain itu turnamen berbayar biasanya memiliki hadiah yang lebih besar jika dibandingkan turnamen yang tidak berbayar.

Jika ditinjau dari beberapa turnamen yang terselenggara, baik berbayar maupun tidak berbayar, turnamen yang tidak berbayar biasanya dilaksanakan secara *online* atau tidak adanya tatap muka antara satu tim dengan tim yang lain, sedangkan turnamen yang berbayar biasanya dilaksanakan secara *offline*. Namun di masa pandemi seperti sekarang ini, bentuk turnamen yang diselenggarakan secara *offline* mulai berubah. Turnamen yang diselenggarakan *offline* hanya dilaksanakan apabila sebuah turnamen sudah memasuki babak perempatfinal ataupun semifinal. Hal ini dipengaruhi oleh himbauan pemerintah yang menganjurkan agar tidak berkerumun dan menyelenggarakan suatu event yang dapat memancing kerumunan.

4.3 *Masalah Terhadap Dinamika Bisnis Esport di Pacitan Esport Community (PEC)*

Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa anggota PEC atau sebagai atlet *Esport*, kemudian pengurus ESI cabang Pacitan dan pihak penyelenggara turnamen.

Berikut tanggapan dari bapak Rio Ardian Permana yang lebih akrab di panggil pak Tyo menjelaskan bagaimana lingkungan *Esport* di Pacitan hingga saat ini. Menurut Pak Tyo lingkungan *Esport* di Pacitan sedang ada di tahap berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi. Karena antusiasme dari masyarakat yang besar terhadap lingkungan *Esport* di Pacitan, akhirnya terbentuklah ESI Cabang Pacitan.

“Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, ekosistem *Esport* di Pacitan memiliki antusiasme. Alasan dari terbentuknya ESI (*Esport* Indonesia) Cabang Pacitan adalah untuk memberikan wadah kepada para player dan pelaku *Esport* di bidang lainnya. Sebelum ada ESI, para player ini masih liar dan belum tahu bagaimana ekosistem *Esport* secara eksplisit, karena yang mereka tahu hanya bermain. Namun setelah terbentuknya ESI, para pelaku *Esport* perlahan-lahan mulai paham kalau dalam ekosistem *Esport* memiliki tujuan yang jelas kedepannya.

Beberapa waktu lalu juga melakukan sosialisasi kepada masyarakat untuk menjelaskan, bahwa komunitas game *online* atau yang kita sebut *Esport* ini tidak bisa dipandang sebelah mata, ada prestasi yang layak untuk dibanggakan. Bahkan kami sudah meminta persetujuan kepada pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan tentang usaha memasukkan *Esport* sebagai kegiatan ekstrakurikuler sekolah dan kami juga telah menyurati beberapa sekolah ternama di Pacitan dan Alhamdulillah respon nya sangat baik”

Kemudian penulis berusaha mencari tahu sudah sampai tahap mana *Esport* Pacitan ini berkembang, apakah sekarang sudah mencapai

puncaknya atau masih jauh dari kata puncak. Menurut penuturan pak Tyo *Esport* Pacitan masih jauh dari puncaknya, karena *Esport* ini berkaitan dengan teknologi dan teknologi akan berkembang dari masa ke masa.

“Kalau dibilang sudah sampai puncak, masih sangat jauh. Karena *Esport* ini berkaitan dengan teknologi dan teknologi ini akan selalu berkembang dari masa ke masa, jadi saya kira tidak akan ada puncaknya. Untuk saat ini saja tim Mobile Legends yang ada di Pacitan yang terdata di kami ada 300an tim, itu belum tim yang tidak terdata, pasti lebih banyak lagi. Dari tim Free Fire sekitar 100an, dari PUBG sekitar 80 hingga 90 tim. Mungkin di esok hari akan ada lebih banyak tim yang akan terdaftar dan terstruktur dalam ESI cabang Pacitan”

Saat ditanya tentang apa langkah-langkah yang dilakukan ESI untuk menciptakan ekosistem *Esport* yang stabil dan mencetak player, Pak Tyo menjelaskan bahwa ESI memiliki program yang beberapa sudah berjalan yaitu melakukan serangkaian turnamen dan melakukan kerjasama dengan beberapa pihak dalam mengadakan turnamen.

“Kalau untuk meramaikan ekosistem *Esport* di Pacitan, pihak ESI sendiri sudah bekerja sama dengan salah satu provider ternama di Indonesia. Dari pihak provider tersebut pun juga mendukung perkembangan ekosistem *Esport* dengan cara memberikan jaringan yang baik di suatu daerah atau biasanya kafe yang digunakan untuk anak-anak bermamin game *online*. Hal tersebut tentunya akan menggugah keinginan masyarakat khususnya anak muda untuk berkecimpung dalam ekosistem *Esport*. Kemudian untuk langkah dalam mencetak player yang handal, kami dari pihak ESI sendiri sudah memiliki program dan beberapa sudah berjalan. Kami sudah menjalankan Turnamen *Esport* Karang Taruna Pacitan dalam rangka Hari Ulang Tahun Pacitan ke 277, kemudian yang menjadi wacana selanjutnya adalah Turnamen antar Mahasiswa dan Turnamen antar Desa”

Hadirnya ekosistem *Esport* yang meledak seperti sekarang ini, tentunya menimbulkan berbagai pendapat dari masyarakat yang awalnya sama sekali apa dan bagaimana ekosistem *Esport*. Beberapa ada yang mengartikan *Esport* sebagai hal yang hanya membuang-buang waktu karena aktivitasnya berkaitan dengan game, dan beberapa ada yang menganggap *Esport* sesuatu yang menarik dan patut untuk dicoba. *Esport* bagi penikmatnya pun juga memiliki beberapa arti, seperti yang dikatakan oleh Wildan Nur Huda, Dio Indra Permana, Dwi Ainoer Riefkie dan Nouval Dafa selaku anggota dari PEC. Mereka memiliki pendapat mereka sendiri tentang arti *Esport*.

“*Esport* adalah *game online* yang sering dimainkan oleh anak muda akhir-akhir ini yang berorientasi pada target dan tanggung jawab sebagai pro player maupun non pro player.

“*Esport* adalah olahraga elektronik yang berbasis game di mana di dalamnya terdapat professional player yang bertanggung jawab untuk membawa nama tim meraih juara”

“*Esport* itu olahraga yang membutuhkan jaringan internet untuk melakukannya dan juga diperlukan perangkat yang memadai, yang biasanya dimainkan seseorang atau sekelompok”

“*Esport* adalah cabang olahraga *online* yang dimainkan lebih dari satu orang secara bebas, baik professional maupun non-professional yang di dalamnya juga diatur system pertandingannya dan memiliki aturan permainan yang jelas”

Beberapa narasumber Ketika ditanya tentang apa motivasi mereka bergabung dan sejak kapan bergabung dengan PEC. Tidak jauh beda dengan apa yang menjadi orientasi mereka saat mengenal *Esport*. Mereka memiliki tujuan yang jelas saat hendak terjun ke dunia *Esport*. Berikut

pendapat dari Dio Indra permana, Nouval Daffa, Wildan Nur Huda dan Dwi Ainoer Riefkie. Dari penggalan informasi yang dilakukan, para pemain memiliki motivasi dalam bergabung dengan PEC, yaitu untuk mencari teman, membentuk tim dan mewujudkan mimpi mereka untuk menjadi atlet *Esport* di tim-tim besar.

“Bergabung dengan PEC sejak tahun 2020, dan alasan saya bergabung dengan PEC adalah untuk mencari relasi dan pengalaman.”

“Bergabung dengan PEC sejak tahun 2020. Alasannya bergabung karena ingin belajar dari teman yang lebih jago agar bisa menjadi atlit *Esport* profesional”

“Berrgabung dengan PEC mungkin sejak tahun 2019, karena saya lupa tepatnya kapan. Yang jelas sejak Mobile Legends ada di Season 8, dapet skin hero Alpha gratis. Motivasinya bergabung untuk kumpul aja, mencari teman baru, biar temannya gak itu-itu aja”

“Mulai gabung di PEC sejak 2019. Waktu itu habis nonton pertandingannya Final MPL Season 4 antara EVOS vs RRQ. Motivasi gabung PEC ya untuk manambah ilmu pengetahuan tentang game, gak cuma Mobile Legends aja, tapi juga PUBG karena pada dasarnya saya suka main game dan punya *passion* dan cita-cita jadi atlet *Esport*”

Beberapa anggota juga beberapa kali mengikuti turnamen baik yang diadakan oleh PEC maupun yang diadakan oleh pihak lain, dan beberapa ada yang mendapatkan juara. Berikut respon dari Nouval Daffa, Dio Indra Permana, Wildan Nur Huda dan Aprlianto Ika Pradana saat ditanya mengenai pernah atau tidaknya mengikuti turnamen dan pernah atau tidaknya mendapatkan juara. Ada sebagian pemain yang pernah merasakan gelar juara dalam turnamen yang diikuti, dan ada pula yang belum mendapatkan rezekinya dalam memenangkan turnamen.

“Kalo saya pernah mengikuti beberapa kompetisi di Pacitan tapi belum pernah ikut kompetisi di luar Pacitan. Kalo dapet juara, belum pernah, prestasi tewrbaik sampai saat ini adalah mencapai babak 16 besar”

“Pernah mengikuti beberapa turnamen di Pacitan tapi belum ada kesempatan untuk turnamen di luar Pacitan. Belum pernah dapat juara, tapi alhamdulillah dapat pengalaman, karena dengan banyak pengalaman maka semakin dekat dengan juara”

“Di luar Pacitan pernah ikut dan alhamdulillah dapat juara 3. Tapi kalo di Pacitan udah sering dan Alhamdulillah pernah juara 1, ya walaupun turnamennya skalanya kecil, tapi menurut saya dan tim itu cukup membangun kepercayaan diri kalo kami bisa bersaing dengan tim-tim lain. Dapet juara 3 nya itu di kompetisi yang diadakan di salah satu Universitas ternama di Indonesia, kemudian dapat juara 1 di kompetisi yang diadakan di warkop”

“Pernah ikut kompetisi di dalam Pacitan saja, kalo di luar Pacitan belum pernah. Karena di dalam Pacitan aja belum bisa melangkah sampai babak semifinal minimal, kalau daftar di turnamen luar Pacitan sudah pasti belum dapat bersaing dengan tim-tim lain yang jauh lebih kuat”

Sebelum mengikuti rangkaian turnamen, para player dari masing-masing tim akan menjalani latihan yang bervariasi model latihannya. Dari mulai meningkatkan penguasaan hero, memahami strategi dan mempelajari taktik lawan serta menumbuhkan *chemistry* antara para player. Panjang waktu latihannya pun bermacam-macam. Seperti yang diungkapkan oleh Apriliano Ika Pradana, Nouval Daffa, Dio Indra Permana dan Istadznaja. Mereka berlatih sesuai jadwal yang telah disepakati oleh tim agar saat latihan, mereka berlatih dengan keadaan anggota yang lengkap.

“Tergantung, kalo emang memungkinkan ya bisa sampai 5 jam sehari atau lebih. Tapi kalau ada kepentingan yang mendesak, jam latihannya akan dikurangi seusa kesepakatan, yang jelas setiap hari pasti latihan”

“Kalau latihan khusus untuk menghadapi turnamen itu tidak ada. Tapi setiap hari kami latihan untuk menghadapi turnamen yang sewaktu-waktu diselenggarakan. Jam latihannya bisa sampai 6 jam sehari, paling sedikit 4 jam tapi itu jarang terjadi”

“Latihannya ya biasa aja, yang penting sering-sering main bareng. Kalau lama waktu latihannya juga tergantung temen-temen, longgar atau tidak, karena kalau ada kepentingan lain juga gak bisa dipaksakan. Biasanya kalau latihan itu sekitar 4 jam sampai 5 jam sehari”

“Kalo saya dan tim latihan sekitar 6 jam sehari bisa kurang bisa lebih. 3 jam di pagi hari sampai siang hari, adzan dzuhur kami pasti istirahat, dan 3 jam di malam hari biasanya jam 8 malam sampai jam 11 malam. Untuk sore harinya kami biasanya menonton siaran MPL-ID, sambil belajar bagaimana rotasi dan strategi yang bagus.”

Setiap turnamen sudah memiliki jadwal yang telah disepakati oleh semua pihak yang disampaikan saat *Technical Meeting* (TM). Banyaknya peserta yang mengikuti turnamen juga mempengaruhi kepadatan jadwal pada sebuah turnamen. Jadwal turnamen yang padat ini beberapa kali bertabrakan dengan waktu shalat. Hal tersebut membuat para player harus memilih mana yang menjadi prioritas, apakah melaksanakan ibadah dulu dengan meminta keringanan dari panitia atau menjalankan turnamen dulu baru setelah itu melaksanakan ibadah. Masing-masing player memiliki pandangan sendiri-sendiri dalam masalah tersebut, seperti yang diungkapkan Aprilianto Ika Pradana, Wildan Nur Huda, Dio Indra Permana dan Dwi Ainoer Riefkie. Sebagai player mereka harus mengikuti jadwal yang telah ditetapkan oleh panitia, dan akan ada konsekuensi bila jadwal tersebut diabaikan. Namun mereka mengambil keputusan untuk megedepankan ibadah dibanding dengan jadwal turnamen.

“Tergantung sama jadwalnya, kalau memungkinkan untuk melaksanakan shalat setelah turnamen ya saya dan tim biasanya menjalankan turnamen dulu, karena takutnya nanti akan merugikan pihak lawan yang sudah bersiap. Tapi kalo sekiranya saat selesai turnamen kita tidak dapat waktu shalat lagi, ya kami sudah pasti akan mendahulukan shalat”

“Kalo saya pribadi pasti lebih memilih ibadah dulu, karena ibadah itu bisa jadi kunci kemenangan. Biasanya panitia juga memberikan waktu kurang lebih 10 menit untuk melakukan shalat, seharusnya itu sudah cukup dan kemudian kembali ke turnamen”

“Mengutamakan ibadah dulu, karena mau bagaimanapun ibadah itu yang utama. Turnamen itu bisalah daftar lagi kalo kita kalah, setidaknya kalo kalah karena *walkout* dengan alasan shalat juga gak buruk-buruk amat, malah jadi citra bagi tim kalo kita tim yang agamis”

“Tergantung waktunya sih. Misalkan jadwal turnamen tabrakan dengan waktu shalat maghrib, sudah jelas saya kami setim mendahulukan shalat maghrib dulu karena jadwal dari shalat maghrib ke shalat isya kan sangat sebentar, Cuma sekitar 30 menit. Lagipula shalat juga tidak memakan waktu lama, cuma sekitar 10 menit kurang lebih, apalagi di setiap jadwal yang ada pasti akan diberi toleransi keterlambatan biasanya 15 menit. Jadi, nggak masalah kok”.

Di tengah kesibukan turnamen dan latihan, para player *Esport* juga harus menjaga kesehatannya. Kesehatan para player perlu diperhatikan agar saat menjalani turnamen berada dalam kondisi yang prima. Latihan dengan menatap layar selama kurang lebih 6-8 jam sehari yang dilakukan setiap hari tentunya akan berpengaruh pada kesehatan apabila player tidak memperhatikan kesehatan mereka. Seperti apa yang diungkapkan oleh Aprilianto Ika Pradana, Dio Indra Permana, Wildan Nur Huda dan Istadznaja. Mereka butuh menyegarkan keadaan tubuh mereka di sela-sela kesibukan latihan ataupun sebelum melakukan latihan. Menurut sebagian

dari informan, menatap ponsel berlama-lama membuat mata mereka jenuh dan capek.

"Setiap habis latihan kami total mengistirahatkan mata, jadi gak lihat ponsel sama sekali sekitar 30 menit. Cara menjaga kesehatan ya seperti biasa, mulai dari istirahat yang cukup, olahraga teratur dan makan yang teratur"

"Untuk menjaga kesehatan yaitu dengan tidur teratur, minimal 8 jam sehari. Makan makanan yang bergizi, tidak lupa juga olahraga jika ada waktu luang. Karena kalau lihat ponsel terus juga jenuh, butuh udara luar juga. Jadi ya olahraga di luar bisa menghilangkan jenuh saat latihan"

"Yang penting itu jangan telat makan, dan istirahat yang cukup seperti orang-orang pada umumnya, 8 jam sehari. Kemudian kalo mata dirasa sudah capek memandang layar terus, minta waktu istirahat dulu, karena saya juga bukan robot."

"Jadi setiap, turnamen ataupun latihan, saya makan secukupnya, minum yang banyak. Lalu setelah turnamen atau latihan, saya beristirahat yang cukup agar tenaga tidak terlalu habis. Kalo turnamen ya istirahat biar di pertandingan selanjutnya kita bisa bertanding dengan keadaan terbaik kita, kalo latihan ya istirahat biar apa yang kita pelajari dan kita latih itu tidak hilang karena capek"

Waktu latihan yang cukup panjang yaitu rata-rata 6-8 jam sehari kemudian rangkaian beberapa turnamen yang dihadapi tentunya membuat beberapa player harus pandai-pandai membagi waktunya, terutama waktu belajar ataupun bekerja. Sebagai pelajar dan atlit *Esport*, player harus memenuhi kewajibannya yang lebih penting yaitu belajar di sekolah. Sama halnya dengan pekerja yang harus memenuhi kewajibannya untuk bekerja. Beberapa pendapat dikutip dari hasil wawancara dengan Fafa Wardhana Nur Fauzi, Joko Catur, Istadznaja dan Aprilianto Ika Pradana. Sebagian

informan merasa terganggu dengan rangkaian turnamen *Esport* yang mereka ikuti, namun sebagiannya ada yang tidak merasa terganggu.

“Kalo dibilang mengganggu ya lumayan, apalagi kalau ada jadwal ulangan tengah semester, ataupun ulangan akhir semester. Pasti saya minta ke teman-teman untuk mengurangi jadwal latihannya. Karena saya pelajar dan saya juga memiliki tanggung jawab sebagai pelajar, tapi masuk dunia *Esport* juga cita-cita saya”

“Dibilang mengganggu banget juga nggak, tapi kalo dibilang nggak mengganggu juga kesannya seperti berbohong pada diri sendiri. Karena emang sering pekerjaan rumah aku kerjain tengah malam selesai latihan. Kalau sudah ada di jadwal latihan sudah pasti harus benar-benar fokus, jadi ya bagaimana aku membagi waktunya aja”

“Menurut saya tidak mengganggu karena latihan dan turnamen itu biasanya diadakan malam hari, sedangkan sekolah paling lama kan pulang jam 1 siang. Kalau ada tugas rumah, biasanya saya selesaikan sore hari, agar malam hari saat latihan ataupun turnamen tidak menjadi beban pikiran”

“Kalo bagi saya tidak mengganggu sih. Turnamen yang sering itu dilaksanakan malam hari, sedangkan saya bekerja dari pagi hingga jam 4 sore, masih ada waktu untuk mempersiapkan diri sebelum bertanding. Kalaupun tim kami ikut turnamen yang pertandingannya *full day*, saya pasti tidak bermain dan digantikan oleh anggota tim yang lain”

Untuk turut andil dalam dunia *Esport* bukan merupakan hal yang mudah, apalagi untuk menjadi *professional player*. Diperlukan keahlian, mental, fisik dan kemauan yang kuat untuk bisa bertahan. Menjadi atlet *Esport* juga harus bisa mengikuti perkembangan yang berubah dengan sangat cepat, bahkan bisa berubah dalam hitungan hari. Hal inilah yang membuat menjadi atlet *Esport* itu bukan suatu hal yang bisa dianggap remeh. Di masa yang akan datang nanti, industri *Esport* akan jauh lebih berkembang daripada sekarang, dan tentunya anak cucu kita akan ada yang berkecimpung di

dalamnya mengingat besarnya industri *Esport* di era sekarang. Hal tersebut akan menjadi pertimbangan bagaimana para narasumber memberlakukan *Esport* kepada anak cucu mereka. Aprilianto Ika Pradana, Wildan Nur Huda, Istadznaja dan Nouval Daffa mengemukakan sebagai berikut. Mereka semua bersepakat untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak mereka kelak. Mereka juga mengawasi bagaimana anak-anak mereka berusaha agar dapat masuk ke industri *Esport*.

“Tergantung minat anaknya, sekuat apa kemauan anaknya nanti. Kalau dirasa memang ada kemauan kuat dan ada kemampuan yang mendukung, ya saya sebagai orang tua nanti akan mendukung. Tapi kalo kemauan nya kurang, waktu latihan gak serius, kalo main game juga sekedar main tanpa ada target yang jelas ya jelas saya larang, karena buang-buang waktu”

“Kembali ke anaknya. Pertama saya sebagai orang tua akan memberi tahu kalau menjadi atlet *Esport* itu berat. Mulai dari latihannya, persiapan menjelang turnamen, kemudian perkataan yang kurang enak dari netizen itu juga mempengaruhi mental dan fisik. Kalo memang ada kemauan yang kuat pasti ada jalan”

“Kalo anaknya memang punya kemampuan dan ada di jalan yang benar (menuju industri *Esport*), ya saya akan dukung. Tapi kalo setiap hari cuma main game, tanpa target yang jelas ya mau ngapain. Main game 8 jam tanpa ingin diganggu dengan berlatih 8 jam dengan target yang jelas itu jelas berbeda, akan terlihat perkembangannya. Yang jelas saya akan memberikan kesempatan ke anak beberapa waktu, semisal dalam waktu tersebut belum ada kemajuan atau belum ada langkah yang merujuk ke dunia *Esport*, mungkin keinginan untuk masuk ke dunia *Esport* harus dipikirkan lagi”

“Sebenarnya hal tersebut tergantung minat anaknya. Selama itu positif pasti akan saya dukung, apalagi jika saya orang tuanya. Tapi harus ada pembuktian dan rentang waktu. Misal saya dan anak saya sepakat dalam waktu satu tahun harus ada di level tertentu, jika gagal memenuhi kesepakatan itu maka berhentilah jadi atlet *Esport* atau

berkarir lah di jalur lain. Yang jelas harus ada sesuatu yang jelas tentang langkah yang diambil, karena percuma kalau punya *passion* tapi tidak ada *skill* yang mumpuni.

Di beberapa tim, baik *professional* maupun *non-professional* akan ada upah di mana upah tersebut akan diperoleh para player setelah menyelesaikan rangkaian turnamen, dan memperoleh bonus apabila memenangkan sebuah turnamen. Pada beberapa player, sering kali upah yang didapat langsung habis digunakan untuk foya-foya ataupun digunakan untuk keperluan yang kurang penting. Fafa Wardhana Nur Fauzi, Joko Catur dan Dio Indra Permana memberlakukan upah yang diperolehnya dengan sebagai berikut. Para informan satu suara untuk menabungkan sebagian uang yang mereka peroleh dari kesibukan mereka bergelut di industry *Esport* sebagai pemain. Lalu ada juga beberapa informan lain yang menggunakan uang mereka untuk berfoya-foya dan membeli apa yang menjadi keinginan mereka.

“Kalau dapat upah, untuk sekarang jelas saya tabung. Karena sekarang ini juga belum kepikiran untuk membeli hal-hal yang besar, seperti sandang, pangan, papan. Keinginan untuk foya-foya itu sama sekali tidak ada dipikiran saya”

“Kalau saya, upah tersebut saya gunakan yang pertama untuk menabung, kemudian disedekahkan entah kemanapun tempatnya. Kalau ada sisa baru saya pakai buat beli keperluan atau keinginan saya, seperti baju, kaos, atau hal-hal lain yang berkaitan dengan keinginan”

“Upah yang saya dapat setelah menjalankan turnamen bervariasi, yang jelas kalau menang kejuaraan atau minimal bisa mencapai target yang telah ditentukan aka nada bonus. Kalau ditanya untuk apa, ya jelas sebagian ditabung, dan paling sedikit untuk foya-foya seperti mentraktir teman dan membeli hal-hal yang saya inginkan”

Semakin berkembangnya ekosistem *Esport* di Pacitan, tentunya akan membuat semua bidang yang berkaitan dengan *Esport* juga ikut berkembang, tak terkecuali di bidang ekonomi dan bisnis. Menurut Pak Tyo selaku ketua ESI cabang Pacitan, *Esport* ini tak bisa lepas dari ekonomi dan bisnis. Dalam berkembangnya *Esport*, akan ada banyak pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

“*Esport* ini sebenarnya bisa jadi ladang bisnis bagi siapa saja yang mau berusaha. Sebagai contoh player. Sudah banyak player *Esport* di Pacitan ini yang mendapat uang saku sendiri hasil dari jerih payahnya mengikuti berbagai turnamen, baik yang diadakan oleh ESI Pacitan ataupun diluar itu. Uang yang diperoleh pun tidak bisa dianggap kecil. Kalau menang akan mendapat hadiah yang bervariasi, mulai dari ratusan ribu rupiah pertim hingga jutaan rupiah pertim. Tentu hal ini akan sangat membantu perekonomian yang akhir-akhir ini sulit dikarenakan pandemi Covid-19 ini.

Kemudian dari penyelenggara turnamen, para penyelenggara ini akan amat sangat diuntungkan dengan kemudahan menggelar turnamen. Di mana mereka akan mendapat untung yang jauh lebih menjanjikan daripada player yang bertanding. Paling sedikit saja per orang bisa mendapat seratus ribu rupiah per turnamen, dan turnamen itu bisa diadakan seminggu sekali, atau bahkan sesering mungkin selama pihak penyelenggara siap untuk menyelenggarakan turnamen. Tentunya hal ini juga sangat membantu perekonomian, katakanlah dari orang yang tidak punya kemudian berkecimpung dalam ekosistem *Esport* dan ikut menjadi panitia turnamen akhirnya sedikit demi sedikit mulai bisa menopang kebutuhannya”

Dengan jawaban yang diberikan pak Tyo tadi, penulis mencoba menggali lebih jauh, apakah dengan masuk ke lingkungan bisnis *Esport*, kebutuhan ekonomi masyarakat akan terpenuhi. Kemudian pak Tyo menjawab bahwa *Esport* sangat bisa untuk menopang kebutuhan hidup

masyarakat, tergantung bagaimana masyarakat menyikapi peluang bisnis yang ada pada industry *Esport*.

“Sebenarnya sangat bisa sekali, tergantung bagaimana kita mencari celah. Mau tidak mau kita harus kreatif dan berinovasi. Sebagai wacana saya selaku ketua ESI cabang Pacitan, di bulan Agustus akan diadakan turnamen dengan tajuk Galadesa, di mana semua desa di Kabupaten Pacitan akan bertanding. Tempat penyelenggaraannya adalah Pantai Watukarung. Mungkin nanti ada yang bertanya, kenapa tidak di daerah kota saja, kenapa tidak di tempat yang terkenal seperti Pantai Klayar, Goa Gong. Inilah yang saya maksud dengan memajukan ekonomi dan pariwisata. Di satu sisi kami mengadakan turnamen *Esport* yang di dalamnya akan terlibat sekali pihak, mulai dari penjual *merchandise*, makanan dan minuman, dan di sisi lain kami mengeksplor daerah yang kurang diminati masyarakat agar masyarakat lebih mengenal wisata di daerah Pacitan. Selain itu di wilayah Watukarung, kami menyadari bahwa ada kendala jaringan jika menggelar turnamen disana, untuk sebab itu kami bekerja sama dengan pihak Telkomsel untuk mengupayakan jaringan yang ada di wilayah tersebut dan pihak Telkomsel pun meyambutnya dengan baik. Lebih singkatnya, saat kita sudah mengenal dan bisa memandang *Esport* sebagai sisi yang menguntungkan, kita akan menemukan peluang bisnis yang bisa kita ambil”

Dalam beberapa kasus, terdapat penipuan yang terjadi saat penyelenggaraan turnamen. Seperti contoh uang pendaftaran yang dibawa kabur oleh pihak penyelenggara. Kemudian turnamen juga ada dua jenis, yaitu turnamen yang hadiahnya sudah ditentukan di awal pendaftaran, dan turnamen yang hadiahnya diambil berdasarkan jumlah peserta yang mendaftar. Saat ditanyai tentang hal tersebut, Pak Tyo berpendapat bahwa untuk menghindari penipuan tersebut sebaiknya para pemain lebih cermat dalam memilih turnamen yang hendak diikuti dan menghimbau pemain agar

mengikuti turnamen yang berada di bawah naungan ESI agar ada kejelasan pada turnamennya.

“Kalau soal penipuan seperti itu sudah jelas yang salah pihak penipu. Namun untuk menghindari hal tersebut, disarankan untuk mengikuti turnamen yang ada di bawah naungan ESI cabang Pacitan. Sebetulnya ESI hadir ini untuk membentuk keteraturan dalam *Esport* mulai dari segi pengelolaan turnamen, kemudian pelatihan player dan lain-lain. Jadi ketika ada sebuah turnamen yang diselenggarakan oleh pihak ESI, data dan informasi yang akan disampaikan oleh pendaftar sangat jelas, mulai dari sistem dan format turnamen, kemudian player-player mana saja yang boleh dan tidak boleh mengikuti turnamen, jumlah hadiahnya berapa dan lain-lain. Terkait dengan player yang tidak boleh mengikuti turnamen, hal itu dikarenakan player tersebut sudah terlalu jago jika bermain dalam lingkup kota Pacitan jadi harus masuk *Banned List*, namun player itulah yang nantinya akan kami ikut sertakan untuk membela nama Pacitan di turnamen antar kota maupun tingkat nasional.

Untuk masalah bagaimana format turnamen yang lebih baik antara hadiah ditentukan di awal dengan hadiah disesuaikan jumlah pendaftar, saya pribadi lebih memilih hadiah ditentukan di awal. Karena saat turnamen tersebut hadiahnya sudah jelas nominalnya, akan lebih banyak tim yang tertarik mengikuti suatu turnamen, apalagi bila hadiahnya piala dan uang tunai. Kalau hadiahnya diambil dari jumlah peserta yang mendaftar, hal itu akan menimbulkan kesan jika pihak penyelenggara mencari keuntungan semata dan tidak siap untuk mengalami kerugian. Lalu player juga akan mulai menimbang-nimbang, apakah biaya pendaftaran yang dikeluarkan dengan hadiah yang akan diperoleh ini seimbang.”

Kemudian penulis mencoba bertanya langsung kepada panitia dari beberapa pelaku bisnis *Esport*, khususnya pemilik kafe atau warung kopi dan pengelolanya yang memilih mengadakan turnamen *Esport* sebagai langkah *marketing* dalam mengiklankan tempat tersebut. Contohnya saja Hari Albar selaku pemilik warung kopi D'Luffy dan Farid Affandi selaku

pengelola warung kopi Pendopo. Mereka menganggap *Esport* ini kedepannya akan memiliki masa depan cerah, karena *Esport* ini berangkat dari game yang mana game merupakan hal yang disukai oleh berbagai macam kalangan terutama anak muda. Untuk itu mereka berani untuk melakukan *marketing* dengan cara mengadakan turnamen di warung kopi miliknya.

“Sebenarnya yang mendasari saya untuk terjun ke industri ini, karena saya rasa akan ada prospek untuk kedepannya. *Esport* ini kan ibaratnya mudah diterima keberadaannya di masyarakat terutama anak muda. Kebetulan karena saya juga suka bermain game, kenapa tidak saya bikin saja kompetisi *Esport* agar antusiasme masyarakat akan *Esport* ini semakin meningkat. Tujuan lainnya adalah memasarkan tempat saya ini. Dengan kita menyebar pengumuman kepada beberapa tim *Esport* di Pacitan, mereka akan mencari tahu di mana dan bagaimana tempat ini, kemudian menilai tempat ini.”

“Saya belajar dari pengalaman di kafe-kafe lain. Setelah pemilik kafe menyelenggarakan turnamen *Esport*, kafe nya akan lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas. Sebagai pengelola kafe, tentunya saya merasa lebih senang jika suasana kafe ramai pengunjung”

Berkaitan dengan turnamen, ada beberapa kejadian di mana uang pendaftaran dibawa kabur oleh pihak penyelenggara. Hal ini juga menjadi pertanyaan, bagaimana sebaiknya menyikapi kejadian seperti itu. Hari Albar menjawab bahwa pemain seharusnya berhati-hati dalam mengikuti turnamen, apalagi yang penyelenggaranya tidak diketahui latar belakangnya karena hal tersebut akan sangat merugikan. Farid Affandi juga mengatakan hal senada, mengajak para pemain dan manajemen tim untuk lebih berhati-

hati dalam memilih turnamen yang akan diikuti, karena menurutnya ada *template* tersendiri bagi penipuan yang berkedok turnamen.

“Kalau masalah itu yang jelas salah adalah pihak penipu yakni pihak penyelenggara yang membawa kabur uang pendaftaran yang terkumpul. Namun di sisi lain, kita juga harus memilih-milih turnamen yang akan kita ikuti. seperti kita harus memperhatikan berapa uang pendaftaran yang harus dikeluarkan dengan jumlah hadiah yang akan diterima. Lebih mudahnya, kita di Pacitan ini kan ada ESI cabang Pacitan, jadi alangkah baiknya jika kita mendaftar hanya di turnamen yang memang direkomendasikan oleh ESI, atau paling tidak ada embel-embelnya ESI sebagai pihak kerja samanya. Karena nanti ketika terjadi kejadian seperti tadi (uang pendaftaran dibawa kabur), sudah ada pihak penanggung jawabnya. Yang lebih penting, jangan mudah tergiut oleh biaya pendaftaran yang murah namun hadiah yang akan diperoleh besar.”

“Sebenarnya hal itu sudah biasa terjadi, tinggal bagaimana kita memilah turnamen yang akan diikuti. Kalo di Pacitan sendiri kan sudah ada ESI yang biasanya mempromosikan turnamen-turnamen *Esport* yang direkomendasikan untuk diikuti. Kemudian *template* dari turnamen yang menipu itu biasanya biaya registrasinya kecil namun hadiahnya terlampau besar tanpa adanya sponsor turnamen yang ada”

Dalam rangkaian turnamen, selalu ditetapkan jadwal pertandingan agar tidak terjadi tabrakan antar jadwal tanding satu dan yang lain. Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana penyelenggara menyikapi bila terdapat jadwal yang bertabrakan dengan waktu shalat atau ibadah lainnya. Hari Albar menuturkan bahwa selama beliau menjadi panitia ataupun penyelenggara, belum pernah sekalipun beliau menaruh waktu pertandingan bertabrakan dengan jadwal shalat. Farid Affandi menuturkan bahwa turnamen *Esport* mayoritas dimulai di malam hari, setelah waktu

shalat Isya. Hal itu bertujuan untuk mencegah bertabrakannya antara waktu beribadah dan jadwal turnamen yang telah disepakati.

“Masalah jadwal ini merupakan hal yang harus diperhatikan memang, karena menyangkut keberlangsungan pertandingan. Saya selalu menghargai dan mengedepankan ibadah terlebih dahulu dibandingkan kepentingan lain. Kalau bertabrakan dengan jadwal shalat, selama saya mengadakan kompetisi, saya selalu memberikan break kepada peserta, entah itu digunakan untuk shalat atau tidak. Nah, barulah setelah semua siap baru pertandingan dilanjutkan. Masalah molor atau tidak, juga tergantung. Karena dalam kompetisi *Esport* ini tidak bisa dipatok dengan waktu. Bisa saja pertandingan berlangsung singkat hanya sekitar 30 menit hingga 45 menit. Namun bisa juga berlangsung lama, 1 jam bahkan lebih.”

“Sepengalaman saya menjadi di beberapa turnamen, biasanya jadwal turnamen itu dimulai setelah shalat isya. Tujuannya agar tidak bertabrakan antara jadwal ibadah dengan jadwal turnamen. Bila ada turnamen yang jadwalnya bertabrakan dengan waktu shalat itu biasanya turnamen yang bersifat *full offline*, karena banyaknya peserta yang ikut, banyaknya jumlah pertandingan dan waktu yang relative terbatas. Meskipun *full offline*, tetap ada jeda waktu yang bisa dilakukan peserta untuk melaksanakan shalat”

Pada beberapa kasus, seringkali kita dengar isu bahwa kebanyakan bermain game akan mengakibatkan penyakit aneh terhadap pecandu game, terutama anak dibawah umur. Hal ini yang menyebabkan masyarakat cenderung menganggap negatif tentang dunia game. Mengenai hal ini, penulis berusaha mencari informasi apakah ada batas-batas umur terkait boleh atau tidaknya mengikuti sebuah turnamen agar menjaga dari ketercanduan game terhadap anak-anak di bawah umur. Hari Albar menyikapinya dengan cara memberikan persyaratan pada turnamen.

“Kalau pengaturan secara langsung seperti ‘anak umur sekian tidak boleh mengikuti turnamen’ itu tidak ada. Tapi kami selalu memberi

persyaratan bahwa dalam setiap pendaftaran turnamen harus disertai dengan foto KTP atau foto Kartu Pelajar. Menurut saya, skala turnamen di Pacitan ini hanya akan diikuti oleh anak kelas 10 ke atas, jadi yang masih duduk di bangku SMP masih belum layak untuk masuk ke ajang turnamen. Secara pengendalian emosinya juga anak SMP cenderung belum bisa mengendalikan emosi dengan baik, sehingga jika terdapat turnamen kemudian timnya kalah, ia cenderung menyalahkan rekan setimnya. Kemudian untuk upaya mencegah kecanduan, saya selaku panitia turnamen juga tidak berbuat banyak, karena itu kembali ke orang tua masing-masing. Sejauh mana orang tua memberi fasilitas gadget kepada anaknya”.

Jadwal pertandingan yang sudah ditentukan tidak akan lagi bisa diubah, begitupun dalam kompetisi *Esport*. Mereka yang akan bermain wajib mengikuti dan menghormati jadwal yang telah disepakati, tak terkecuali bila ada kepentingan seperti sekolah ataupun kerja. Hal ini yang kadang menjadi masalah, di mana para player dipaksa memilih antara bekerja atau sekolah dengan bertanding. Mengenai hal tersebut Hari Albar menuturkan jika turnamen biasanya dilaksanakan malam hari atau setidaknya diluar jam kerja ataupun sekolah.

“Sejauh yang saya tahu selaku panitia di beberapa turnamen, tidak pernah ada turnamen yang mengganggu jam kerja ataupun sekolah secara normal. Kalau memang ada, pasti diadakan dengan skala yang besar, semisal kompetisi se Kabupaten Pacitan yang mana mengundang semua tim yang terdaftar. Karena banyaknya tim maka harus terpaksa di tulis jadwal main pagi hingga malam. Kalau untuk kompetisi yang tingkatnya dibawah itu, tidak pernah ada masalah. Pertandingan di lakukan di malam hari, habis isya biasanya. Apalagi semenjak covid-19 ini pertandingan yang diselenggarakan tanpa tatap muka atau diselenggarakan secara *online* dan digelar malam hari. Adapun yang diselenggarakan secara tatap muka atau *offline* biasanya saat kompetisi mencapai tahap semifinal ataupun final, mengingat kami sebagai panitia juga ingin membatasi kerumunan agar tidak terlalu padat.”

Dalam turnamen sendiri, untuk mencapai kemenangan ini harus dibutuhkan strategi dan kefokusannya yang maksimal. Seperti halnya atlet pada umumnya yang selalu menginginkan kondisi yang prima saat melakoni pertandingan, atlet *Esport* atau peserta turnamen pun juga menginginkan hal yang sama, bertanding dalam kondisi yang prima, agar tidak ada alasan dan penyesalan dan mendapatkan kekalahan. Penulis berusaha mencari tahu, berapa pertandingan kah biasanya para peserta bertanding agar dalam setiap pertandingan kondisi selalu prima. Hari Albar memastikan bahwa semua *player* maksimal hanya bertanding sebanyak 3 kali ataupun kurang per harinya dengan pertimbangan bahwa panitia dan penyelenggara ingin melihat pertandingan yang sengit dan menarik.

“Selama saya menjadi panitia, tim *Esport* atau para peserta maksimal melakukan pertandingan sebanyak 3 pertandingan per harinya, atau jika diberi perkiraan waktu kurang lebih 3 jam. Satu *match*, dua *match*, tiga *match* mungkin pikiran dan fisik masih oke, Tapi jika sudah melakukan 3 *match*, pemain cenderung kehilangan konsentrasi dan sudah mulai kelelahan pada matanya karena terlalu sering dan fokus menatap gadget, apalagi jika pertandingannya berlangsung ketat. Untuk itu, kami mengatur jadwal sedemikian rupa agar para *player* dapat bertanding dalam keadaan terbaiknya, karena sebagai panitia kami juga menantikan pertandingan-pertandingan yang seru dan enak untuk dilihat.”

Bisnis *Esport* ini merupakan hal yang baru bagi kalangan masyarakat luas dan tidak semua kalangan mampu dan berminat untuk berkecimpung di dalamnya. Bisnis *Esport* juga terdapat beberapa macam, seperti bisnis penyelenggaraan turnamen, menjadi bagian dari tim *Esport*, jual beli *Diamond* dan lain-lain. Penulis mencoba menggali lebih jauh, sebenarnya

bagaimana bisnis *Esport* ini bekerja di tengah masyarakat, khususnya bisnis *Esport* dalam penyelenggaraan turnamen di kafe-kafe sebagai ajang promosi. Setelah menggelar turnamen di warungnya, apakah ada dampak yang dirasakan, Hari Albar menjelaskan sebelum dan sesudah beliau mengadakan promosi melalui penyelenggaraan turnamen *Esport*. Kemudian Farid Wazzar selaku pengelola kafe Pendopo pun meng

“Sebenarnya bisnis *Esport*, terutama dalam penyelenggaraan turnamen ini lumayan menjanjikan, saya tidak bisa bilang sangat menjanjikan karena itu tergantung kita masing-masing. Sebagai contoh, kita umumkan turnamen dengan hadiah yang sudah ditetapkan diawal. Total hadiahnya sebesar 2 juta rupiah, kemudian kita tetapkan biaya pendaftaran sebesar 50 ribu rupiah dan kita buka sebanyak 64 slot tim pendaftar. 50 dikalikan 64 slot, itu sudah lebih dari cukup untuk menutup biaya yang kita gunakan sebagai total hadiah. Nah, sisa itulah yang nantinya akan menjadi keuntungan para panitia penyelenggara turnamen. Kalau untuk saya, ya keuntungannya saya pakai untuk memperindah warung yang jelas, agar pengunjung lebih tertarik dan betah nongkrong disini. Kalau untuk dampak setelah pengadaan turnamen, jelas sangat berdampak. Waktu warung ini awal didirikan, yang kesini hanya beberapa teman dekat atau kenalan saya saja, tak sedikit juga orang yang mencoba tempat ini. Namun setelah selesai turnamen, warung ini seperti menjadi tongkrongan anak *Esport*, apalagi di malam minggu. Banyak yang berlatih dengan timnya, banyak juga yang bersama temannya nongkrong. Setidaknya warung ini lebih ramai dibandingkan dengan sebelumnya, dan yang lebih penting lagi, saya tidak mengeluarkan banyak uang untuk melakukan promosi, bahkan malah mendapat uang”

“Menurut pendapat saya, bisnis *Esport* ini tergantung bagaimana kita menyikapinya. Sepengalaman saya bekerja disini dan pernah menjadi panitia turnamen *Esport* disini, akan ada keuntungan yang diperoleh setelah kita mengadakan turnamen *Esport*. Biaya yang dikeluarkan kafe relative terjangkau, karena hanya mengeluarkan biaya sewa LCD dan layarnya. Jaringannya menjadi tanggung jawab pemain masing-masing, namun dari kita menyarankan untuk

menggunakan satu jaringan yang menjadi salah satu *partner* ami dalam mengadakan turnamen. Para tim membayar uang pendaftaran sebesar 100 ribu untuk satu slotnya, dan kami membuka 32 slot pada gelaran turnamen tersebut. Untuk hadiahnya, karena ada pihak yang bekerja sama dengan kita, kita berani untuk menentukan hadiahnya di awal pendaftaran. Perbedaan yang paling saya rasakan sebagai karyawan disini selama 2 tahun bekerja, sebelum kafe ini mengadakan turnamen saya lebih banyak menganggur, karena kafe ini benar-benar sepi. Setelah terselenggaranya turnamen, saya lebih sibuk daripada biasanya. Bahkan di malam minggu, kami sampai tidak ada waktu istirahat selain untuk shalat dan makan.”

Peneliti mencoba bertanya tentang bagaimana perkembangan kafe setelah melaksanakan turnamen dan berapa penghasilan kafe yang didapat perharinya. Hari Albar selaku pemilik warung kopi dan Farid Wazzar selaku pengelola kafe menjawab demikian.

“Waktu awal warung ini berdiri, tidak banyak hal yang diharapkan, bahkan pernah ada di fase ingin gulung tikar. Waktu itu, keuntungan per hari yang di dapat sekitar 100 ribu rupiah hingga ke 150 ribu rupiah. Jumlah tersebut masih digunakan untuk membayar keperluan listrik, air dan juga karyawan disini. Setelah menyelenggarakan turnamen dan bekerja sama dengan salah satu provider, Alhamdulillah warung ini mengalami peningkatan dari segi pendapatan. Pendapatan yang kita dapat sekarang kisaran 400 ribu rupiah hingga ke 500 ribu rupiah jika ramai pengunjung”

“Dulu waktu pertama jadi karyawan di kafe ini, kafanya sering sepi pengunjung yang imbasnya ke upah kerja. Pekerja di kafe ini dibayar per hari, kalau kafanya sepi kami dibayar 30 ribu hingga 35 ribu per harinya, namun jika kafanya ramai kami dibayar 50 ribu hingga 60 ribu per hari. Dulu kami juga sering hanya dapat uang bensin sebanyak 15 ribu, karena kafanya benar-benar sepi pengunjung. Setelah pemilik kafe ini berpikiran untuk menyelenggarakan turnamen *Esport*, kemudian kafe ini berangsur-angsur ramai. Kalau dihitung-hitung, karyawan disini paling sedikit perbulannya menerima gaji sebesar kurang lebih 900 ribu rupiah. Efek domino dari *Esport* akan lebih terasa karena peminatnya sekarang banyak.

Seiring berjalannya waktu dan semakin berkembangnya lingkungan *Esport* di Pacitan membuat para penikmat dan pelaku yang berkecimpung di dunia *Esport* berharap agar lingkungan *Esport* di Pacitan semakin berkembang. Mereka berharap adanya perkembangan dari waktu ke waktu, mulai dari lingkup playernya hingga bagaimana bisnis *Esport* bisa lebih besar daripada sekarang. Tak terkecuali Pak Tyo selaku ketua ESI Cabang Pacitan, Pak Hari Albar selaku salah satu panitia dari berbagai turnamen di Pacitan, dan Wildan Nur Huda, Aprilianto Ika, Istadznaja selaku anggota PEC (*Pacitan Esport Community*).

“Kalau harapan saya, untuk yang player yang sudah terdata dalam *database* ESI Pacitan mudah-mudahan bisa meraih prestasi di kancah provinsi atau bahkan nasional, dan tidak hanya 1 tim tapi banyak tim yang berkompeten akan lebih membuat *Esport* Pacitan ini semakin diakui oleh masyarakat dengan prestasinya. Sedangkan yang belum terdata dalam *database* ESI Pacitan, segera mendaftarkan diri agar lingkungan *Esport* di Pacitan ini semakin luas dan terstruktur, serta kita berkembang bersama-sama entah sebagai player ataupun sebagai peran di belakang layar yang membuat lingkungan *Esport* besar. Kemudian saya harap dengan kita meraih prestasi, kita dapat mengubah stigma negatif masyarakat tentang *Esport* menjadi stigma positif, di mana mereka tidak lagi beranggapan bahwa *Esport* itu tidak ada manfaatnya”

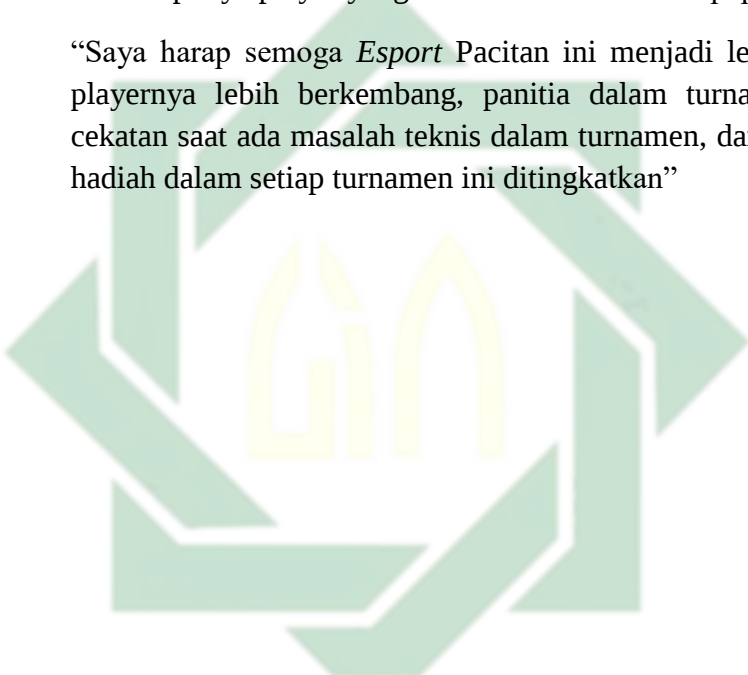
“Kalau ditanya bagaimana harapannya, yang jelas semoga lingkungan *Esport*, termasuk playernya, bisnisnya akan jauh lebih berkembang. Para player *Esport* semoga lebih kompetitif dan bisa bersaing dengan wilayah-wilayah lainnya. Kemudian saya berharap juga, agar bisnis *Esport* ini, mulai dari jual beli *diamond*, penyelenggaraan turnamen, hingga membentuk tim yang siap mengikuti turnamen, semakin berkembang juga. Karena menurut saya pribadi, bisnis *Esport* ini juga bergantung pada bagaimana lingkungan *Esport* nya berkembang. Dengan hadirnya *Esport* ditengah masyarakat, akan menjadi cara yang mudah untuk sebuah warung atau kafe dan semacamnya dalam melakukan promosi, yaitu

dengan cara menyelenggarakan turnamen dan bekerja sama dengan pihak-pihak tertentu”

“Harapannya ya semoga tambah lagi player-player dan tim-tim yang bisa kompetitif di setiap turnamen, baik di dalam maupun diluar Pacitan”

“Semoga lebih maju dan berkembang, dan playernya atau timnya bisa membanggakan nama Pacitan. Syukur-syukur kalo kita di Pacitan punya player yang bisa masuk ke tim-tim papan atas”

“Saya harap semoga *Esport* Pacitan ini menjadi lebih baik, para playernya lebih berkembang, panitia dalam turnamennya lebih cekatan saat ada masalah teknis dalam turnamen, dan semoga total hadiah dalam setiap turnamen ini ditingkatkan”



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

5.1 Dinamika bisnis *Esport* di *Pacitan Esport Community*

Industri *Esport* merupakan industri yang berkembang dengan pesat dalam satu dekade terakhir. Industri *Esport* dinilai mengalami perkembangan karena mulai banyaknya peminat yang ingin terjun ke dalam dunia *Esport*, entah sebagai *player*, pelatih, ataupun sebagai panitia dari rangkaian turnamen. Namun dalam perkembangannya, *Esport* memiliki pro dan kontra dalam pandangan masyarakat. Hal inilah yang membuat perkembangan dari industri dan bisnis *Esport* mengalami naik dan turun.

Di *Pacitan Esport Community*, bisnis *Esport* berkembang seiring dengan ramainya komunitas ini. Bisnis yang paling banyak dijalankan adalah bisnis penyelenggaraan turnamen dan bisnis antara *player* dan tim. Bisnis antara tim dan *player* ini berjalan karena adanya rangkaian turnamen, di mana ketua tim memberikan upah kepada *player* atas jerih payahnya dalam mengikuti turnamen. Sedangkan bisnis yang terjadi pada penyelenggaraan turnamen berupa upah yang didapatkan oleh panitia turnamen dan apabila sebuah turnamen diselenggarakan di kafe ataupun sebuah tempat milik perseorangan atau sekelompok, maka penyelenggaraan turnamen tersebut bisa menjadi sarana promosi atas kafanya tersebut.

Berdasarkan penuturan Hari Albar dan Farid Wazzar selaku pemilik warung kopi dan pengelola kafe, ada pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan *Esport* terhadap warung atau kafe. Sebelum warung D'Luffy mengadakan turnamen pendapatan per hari yang dihasilkan hanya sebesar 100 ribu sampai 150 ribu saja. Daftar menu yang terdapat pada warung D'Luffy relatif terjangkau yakni kisaran harga 10 ribu hingga 15 ribu rupiah. Hal ini menunjukkan bahwa warung tersebut benar-benar sepi bahkan Hari Albar sendiri mengatakan bahwa warungnya pernah ada di fase terancam gulung tikar. Kemudian atas inisiatifnya, Hari Albar mengadakan

turnamen *Esport* dengan bekerja sama dengan beberapa pihak. Setelah turnamen tersebut selesai, perlahan warung tersebut mulai ramai didatangi pengunjung. Hingga saat ini warungnya mencapai tahap dimana ia menghasilkan sekitar 400 ribu hingga 500 ribu rupiah per harinya.

Di sisi lain, Farid Wazzar selaku pengelola kafe memiliki nasib yang hamper sama dengan Hari Albar. Dia bekerja sebagai karyawan di kafanya, yang mana gaji setiap karyawan dibayarkan per hari sebesar 30 ribu hingga 35 ribu, dan yang paling parah ia dan karyawan lainnya pernah hanya mendapat uang bensin sebesar 15 ribu rupiah karena di hari tersebut kafanya sangat sepi pengunjung. Kemudian pemilik kafe Pendopo, tempat Farid Wazzar bekerja, berinisiatif untuk mengadakan turnamen *Esport* se-kecamatan Pacitan dengan melakukan *banning* kepada tim-tim yang dinilai sudah berada di level yang berbeda dari player *Esport* Pacitan pada umumnya. Dari situlah kemudian kafanya ramai pengunjung, hingga ia menuturkan bahwa hampir tidak memiliki waktu istirahat selain untuk shalat dan makan. Dengan mulai ramainya kafe, ia beserta karyawan lainnya kini mendapat upah kerja sebanyak 50 ribu hingga 60 ribu per harinya, yang jika di total perbulannya sekitar 1,5 juta rupiah.

Menurut dari penuturan pak Rio Ardian Permana, pangsa pasar dari industri *Esport* ini sangat besar dan industri *Esport* akan semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Lalu, saat penyelenggaraan turnamen secara *offline* akan banyak pihak yang terlibat, termasuk pedagang-pedagang setempat. Penyelenggaraan turnamen secara *offline* juga akan dapat membantu dalam mempromosikan tempat wisata yang sebelumnya kurang dilirik masyarakat local ataupun wisatawan dari luar daerah.

Dalam penyelenggaraan turnamen *offline* yang ada di kafe, hal ini akan membantu pihak penyelenggara dalam melakukan promosi terhadap kafanya. Para peserta akan menilai apakah kafe tersebut layak untuk dijadikan tempat latihan, ataupun sekedar nongkrong. Keuntungannya

adalah pihak penyelenggara tidak perlu mempromosikan tempatnya dengan menghabiskan banyak biaya, cukup menyebar pamflet atau brosur turnamen ke komunitas PEC.

5.2 Analisis *Maṣlahah Mursalah* Terhadap Dinamika Bisnis *Esport* (Studi Kasus Pada *Pacitan Esport Community*)

Hadirnya *Esport* sebagai hal yang baru dalam masyarakat tentunya banyak menimbulkan pro dan kontra, terlebih lagi karena dunia *Esport* ini berangkat dari dunia game. Masyarakat yang kontra akan kehadiran *Esport* beralasan bahwa *Esport* atau dunia game adalah suatu hal yang tidak ada manfaatnya bahkan terkesan membuang-buang waktu. Dilain sisi, masyarakat yang pro akan kehadiran *Esport* beralasan bahwa *Esport* ini memiliki banyak sisi positifnya, tak terkecuali dalam bidang bisnis.

Pengaruh yang dirasakan oleh beberapa warung kopi ataupun kafe yaitu bagaimana setelah mengadakan *event Esport* kafe atau warung tersebut mengalami lonjakan pengunjung, baik sekedar nongkrong ataupun memag untuk berlatih *Game Online*. Hal ini akan berdampak pada pendapatan warung per harinya dan gaji karyawan yang bekerja di tempat tersebut.

Ada hal-hal yang harus diperhatikan seiring dengan berkembangnya dunia *Esport*, yaitu bagaimana kemaslahatannya bagi kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan prinsip *maṣlahah* dalam agama Islam, bagaimana islam selalu mengatur sebuah hukum didasari dengan bagaimana dampaknya bagi kemaslahatan umat.

Pada bisnis *Esport* di lingkup *Pacitan Esport Community* ini ada hal yang harus diperhatikan agar bisnis *Esport* ini dapat dikatakan membawa kemaslahatan bagi masyarakat. Yang beredar di masyarakat luas, *Esport* atau yang sering dikenal dengan dunia game ini banyak sekali nilai negatifnya, melalaikan waktu beribadah, merusak ketahanan fisik karena terus menerus memandang gadget, merusak otak karena kecanduan bermain, mempengaruhi keseimbangan dalam keluarga karena salah satu anggota keluarga terlalu kecanduan bermain game yang nantinya berakibat

retaknya keluarga, menghambur-hamburkan uang hanya untuk bermain game dan berfoya-foya.

5.2.1 Bentuk *Maṣlahah* dari Dinamika Bisnis *Esport* di *Pacitan Esport Community*

Bentuk *maṣlahah* yang terjadi pada dinamika bisnis *Esport* di *Pacitan Esport* ini akan ditinjau dengan konsep *maqāṣid al-khamsah* yang dikemukakan oleh Imam Al Ghazali yang meliputi agama (*ad-din*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-aql*), keturunan (*an-nasl*) dan harta (*al-mal*).

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber, keberlangsungan bisnis *Esport* dalam lingkup *Pacitan Esport Community* adalah sebagai berikut.

Dari segi upaya menjaga agama, *Pacitan Esport Community* melaksanakan dan mengembangkan bisnis *Esport* tanpa merusak hal-hal yang diatur oleh syara'. Hal ini dijelaskan oleh narasumber bagaimana sikap mereka ketika ditengah kesibukan mereka di dunia *Esport*, namun mereka lebih mendahulukan kepentingan agama. Para player, saat dihadapkan dengan waktu shalat yang bertabrakan dengan jadwal turnamen, mereka lebih memilih untuk melaksanakan shalat terlebih dahulu karena mereka menganggap agama yang utama, sebab menang dan kalah menurut mereka adalah hal yang biasa. Menurut mereka kemenangan bisa diraih dilain kali seandainya mereka kalah pada waktu itu. Saat ada ditengah latihanpun, ketika sudah masuk waktu shalat, mereka segera menyelesaikan system latihannya kemudian menjalankan shalat, kemudian setelah itu jika dirasa latihan belum cukup mereka akan berlatih lagi sesuai jadwal menurut kesepakatan. Menurut mereka kemenangan bisa diraih dilain kali seandainya mereka kalah pada waktu itu. Sejalan dengan para player yang mengutamakan agama, pihak panitia dan penyelenggara juga

mengutamakan agama, yaitu dengan cara mengatur jadwal turnamen sedemikian rupa agar tidak bertabrakan dengan waktu shalat dan sebisa mungkin saat waktu shalat tidak ada pertandingan yang berlangsung.

Dari segi upaya menjaga jiwa, narasumber yang merupakan bagian dari *Pacitan Esport Community* melakukan upaya untuk menjaga jiwa yaitu dengan menjaga kesehatan tubuh mereka. Ditengah kesibukan latihan yang memakan waktu berjam-jam, para player selalu menyempatkan untuk berolahraga, kemudian tak lupa juga makan-makanan bergizi dan makan secara teratur, dan selalu beristirahat yang cukup. Di sela-sela waktu istirahat latihan ataupun pertandingan dalam sebuah turnamen terdapat player yang sama sekali tidak menggunakan gadgetnya dan menggunakan waktunya untuk mengistirahatkan mata. Menurut mereka memandang gadget secara terus menerus membuat mata mereka terasa mongering dan lelah. Dari pihak penyelenggara turnamen, mereka mengatur banyaknya pertandingan yang akan dijalankan player dalam sehari. Pihak penyelenggara ingin para player bertanding dengan keadaan terbaik mereka, oleh karena itu pihak penyelenggara mengatur para player maksimal menjalankan tiga kali pertandingan dalam waktu sehari di setiap turnamen yang diselenggarakan. Pihak penyelenggara beranggapan bahwa ketika semua peserta berada dalam kondisi terbaiknya, maka akan tercipta pertandingan yang seru dan menarik untuk dilihat.

Dari segi menjaga akal, beberapa narasumber menempatkan *Esport* dengan berbagai macam kondisi. Sebagian player tidak menganggap *Esport* sebagai gangguannya dalam masalah studi ataupun masalah kerja. Dalam setiap jadwal latihan yang telah ditentukan, ada situasi di mana player tidak berlatih pada waktu tersebut atau latihannya diganti di waktu lain, seperti saat ada tugas

sekolah ataupun ujian. Dalam masalah turnamenpun, mereka dan rekan setim memilih turnamen yang hanya diselenggarakan pada malam hari . Hal ini untuk mengatasi agar mereka bisa tetap berkompetitif pada dunia *Esport* namun tidak meninggalkan kewajiban mereka sebagai pelajar atau pekerja. Namun pada sebagian player lain, keberadaan latihan dan rangkaian turnamen cukup mengganggu dalam studi mereka. Beberapa kali mereka melalaikan tugasnya untuk mengikuti kewajiban latihan ataupun turnamen yang sudah terjadwal sebelumnya. Latihan yang memakan waktu berjam-jam dan rangkaian turnamen yang sering kali diselenggarakan di waktu yang tidak bisa diganggu gugat menyita waktu mereka untuk fokus dalam pendidikan dan pekerjaannya, yang imbasnya akan ada yang mereka korbankan. Entah dunia *Esport* atau mengorbankan studi ataupun pekerjaan mereka. Dari pihak penyelenggara sendiri, mereka mengungkapkan bahwa mereka jarang sekali mengadakan turnamen yang *full-day* ataupun seharian penuh dari pagi hingga malam. Mereka mempertimbangkan para peserta yang sebagian besar adalah pelajar dan pekerja. Untuk itu, pihak penyelenggara lebih memilih untuk menggelar turnamen di malam hari. Adapun turnamen yang mereka selenggarakan *full-day* adalah turnamen yang skalanya luas seperti di tingkat kabupaten. Namun semenjak pandemi ini, turnamen *full-day* yang pasti diselenggarakan secara tatap muka sangat jarang sekali mengingat regulasi dari pemerintah yang menganjurkan untuk tidak memancing kerumunan. Dalam hal ini kembali pada diri pelaku *Esport* masing-masing, sebijak apa para *player* membagi kesibukannya antara berlatih dan bertanding dalam turnamen dengan pendidikan di sekolah ataupun pekerjaan

Dari segi menjaga keturunan, para player mencoba bersikap dewasa dalam menentukan masa depannya dan masa depan keluarganya. Beberapa player mencoba memikirkan masa depan bagaimana seandainya mereka memiliki keluarga kemudian

keturunan mereka memilih untuk terjun ke dunia *Esport*, sementara para player ini sudah mengetahui bagaimana kerasnya dunia *Esport* yang banyak menyita waktu luang, pikiran dan tenaga serta menguras fisik dan mental. Para player memiliki suara yang sama dalam hal ini, yakni memberi waktu kepada anak mereka untuk menemukan jalan masa depannya. Jika dirasa dalam jangka waktu tertentu ada hal yang diraih, juara atau penghargaan lainnya, mereka sebagai orang tua akan mendukung karir anaknya nanti sebagai atlet *Esport*. Sebaliknya, bila sudah diberi waktu tertentu tapi tak kunjung ada pencapaian yang berarti, maka sang anak harus menerima kenyataan bahwa karirnya mungkin tidak menjadi player, atau bahkan karirnya bukan di *Esport*. Pada intinya, para player tersebut akan berupaya sebaik mungkin agar keturunannya dapat bermanfaat di masa yang akan datang. Kemudian di pihak penyelenggara, langkah konkrit dalam menjaga keturunan adalah dengan memberikan persyaratan bahwa untuk mendaftar turnamen minimal harus menggunakan KTP atau kartu pelajar. Hal ini merupakan pencegahan agar anak-anak yang umurnya dirasa belum siap untuk mengikuti ketatnya persaingan turnamen tidak mengikuti turnamen. Selain itu penyelenggara juga berpendapat bahwa turnamen ini biasanya hanya akan diikuti oleh anak-anak yang duduk dibangku 10 SMA keatas di mana emosi mereka sudah mulai stabil, setidaknya mereka bisa mengendalikan emosi mereka. Hal yang lucu apabila mereka kalah kemudian mereka saling menyalahkan rekan setim mereka. Dengan adanya persyaratan ini, tentunya sejalan dengan pendapat player untuk menjaga keturunan mereka, karena anak-anak yang masih dibawah umur bila sudah kecanduan game akan sangat sulit dihentikan dan sangat mempengaruhi pola pikir dan masa depan anak.

Dari segi menjaga harta, beberapa player ketika dihadapkan dengan uang upah yang mereka peroleh dari memenangkan kejuaraan ataupun mengikuti kejuaraan, mereka lebih mengutamakan untuk

menyimpan uang yang mereka peroleh. Namun sebagai anak muda pada umumnya, mereka juga menggunakan uang yang mereka peroleh untuk berfoya-foya, membeli barang yang mereka inginkan meskipun tidak perlu. Selain itu, uang yang mereka peroleh, biasanya akan mereka gunakan juga untuk mentraktir teman mereka. Hal ini sebagai ungkapan rasa syukur karena telah menyelesaikan rangkaian turnamen ataupun bersyukur karena memperoleh juara dalam sebuah turnamen.

Sebelum ESI Pacitan hadir, *Esport* di Pacitan bisa dibilang masih liar. Turnamennya masih belum terorganisir dan hanya mencari keuntungan semata, sehingga lebih banyak turnamen yang jumlah hadiahnya diambil dari uang pendaftaran, dan lebih parahnya lagi uang pendaftaran yang terkumpul bila dibandingkan dengan jumlah hadiahnya nanti tidak seimbang dan terkesan penyelenggara turnamen ingin meraup untuk yang sangat besar. Untuk itu ESI Cabang Pacitan hadir, salah satunya adalah untuk mengatasi permasalahan dalam turnamen, seperti kasus uang pendaftaran yang dibawa kabur dan ketidakpastian dalam jumlah hadiah.

Sebuah perlombaan yang jumlah hadiahnya diambil dari uang pendaftaran peserta sama halnya dengan perjudian. Perjudian yang dimaksud adalah *Maysir al-mukhatharah*. *Maysir al-mukhatharah* merupakan bentuk perjudian antara dua orang laki-laki atau lebih yang menggunakan harta dan istri mereka masing-masing sebagai taruhan pada suatu perjudian. Si pemenang berhak mengambil harta dan istri dari pihak yang kalah tersebut, dan harta beserta istrinya dapat diperlakukan sekehendak hati si pemenang. (Kusmiati, 2019). Hal ini sama seperti turnamen *Esport* yang hadiahnya belum ditentukan diawal ataupun hadiahnya diambil dari uang pendaftaran peserta yang terkumpul. Para tim pendaftar membayar uang pendaftaran yang telah ditentukan, kemudian yang kalah akan

kehilangan kesempatan meraih hadiah dan yang menang akan memperoleh hadiah tadi yang diambil dari uang pendaftaran.

Hal ini coba diatasi oleh pihak ESI yaitu dengan cara menyelenggarakan turnamen yang jelas dengan skala yang luas dan bekerja sama dengan pihak-pihak tertentu untuk sponsor agar terciptaya turnamen yang hadiahnya bisa ditentukan diawal pendaftaran. Selain pihak ESI, pihak PEC juga sering mengadakan turnamen kecil yang hanya bisa diikuti 8-16 tim per turnamennya, dengan biaya pendaftaran yang bermacam-macam, mulai dari gratis hingga sebesar sepuluh ribu rupiah. Hadiahnya ditentukan langsung diawal, yaitu berupa *diamond*. Dengan terciptanya lingkungan yang seperti ini, secara tidak sadar para player *Esport* sudah keluar dari lingkungan turnamen yang cenderung ke arah *maysir*.

Uang pendaftaran yang dibayarkan oleh peserta digunakan sebagai biaya administrasi turnamen. Hal ini tampak serupa dengan voucher berhadiah, namun pada dasarnya terdapat perbedaan mendasar antara uang pendaftaran dalam turnamen *Esport* dengan voucher berhadiah yang biasanya terdapat pada jalan santai dan sepeda santai. Di dalam artikel yang ditulis oleh Muhammad Syamsudin pada laman NUonline.or.id, disebutkan bahwa apabila terdapat 1) tindakan spekulatif untuk mendapatkan ; 2) ada harta yang sah kedudukannya dan diserahkan kepada penyelenggara dengan alasan pembelian voucher hadiah ; 3) hadiah berasal dari biaya pembelian voucher yang terkumpul atau kupon ; 4) tidak ada kegiatan yang masuk dalam kategori *ijarah* (jasa), *jualah* (sayembara), *musabaqah* (perlombaan), atau *munadlalah* (adu keterampilan) yang dibenarkan oleh syara', maka termasuk dalam kategori perjudian.

Turnamen *Esport* pada dasarnya bukanlah kegiatan yang spekulatif, melainkan sebuah kompetisi yang di dalamnya mempertandingkan kemampuan dan keahlian dalam bermain game.

Sangat sulit bila menyebut sebuah tim menang turnamen *Esport* karena sebuah keberuntungan murni. Hal ini terjadi karena dalam turnamen, para peserta dituntut untuk bisa bermain se taktis mungkin untuk bisa meraih kemenangan. Jika nanti terdapat kemenangan yang tampak seperti keberuntungan setelah melalui pertandingan yang panjang, maka sebenarnya itu adalah hasil dari kesabaran dan strategi para player dari sebuah tim tersebut hingga akhirnya mereka memperoleh kemenangan dan berhasil memanfaatkan kesalahan lawan.

Biaya pendaftaran pada suatu turnamen *Esport* hampir sama dengan pembelian voucher atau kupon berhadiah. Yang membedakan adalah dalam turnamen *Esport*, kita membeli sebuah tiket untuk nantinya bersaing secara sehat dengan tim-tim lain dan memperebutkan hadiah yang telah disediakan dan telah ditentukan di awal turnamen. Sedangkan pada voucher ataupun kupon berhadiah, persaingan yang terjadi hanyalah keberuntungan tanpa adanya usaha dan persaingan yang jelas dalam memperoleh suatu hadiah yang diperebutkan.

Pada turnamen yang *fix prize pool* atau turnamen yang hadiahnya sudah ditentukan sejak pendaftaran dibuka, hadiahnya tidak diambil dari uang pendaftaran yang terkumpul. Uang pendaftaran yang terkumpul dipergunakan untuk administrasi, kepentingan dalam keberlangsungan turnamen dan untuk upah jerih payah dari panitia dan penyelenggara turnamen.

Turnamen *Esport* merupakan kompetisi yang mempertandingkan kemampuan sekelompok orang atau beberapa tim dalam memainkan sebuah game *online*. Meskipun tidak ada unsur sayembara ataupun jasa, namun turnamen *Esport* mengandung unsur perlombaan dan uji keterampilan. Dengan melihat beberapa paragraf, muncul pandangan

bahwa turnamen *Esport* yang banyak diselenggarakan tidak mengandung unsur perjudian atau spekulasi.

Dalam bisnis islam kita mengenal istilah *gharar* yang artinya penipuan yang bersifat merugikan pihak lain. Pada bisnis *Esport* sendiri, terdapat kecurangan yang dilakukan oleh beberapa oknum. Salah satu contohnya adalah kecurangan di mana terdapat pihak penyelenggara turnamen yang membawa kabur uang pendaftaran. Pihak penyelenggara mengiklankan sebuah turnamen dengan biaya pendaftaran tertentu, lalu ketika sudah terkumpul uang yang berasal dari para peserta turnamen, pihak penyelenggara akan menghilang dan tidak menyelesaikan tanggung jawabnya sebagai penyelenggara turnamen. Hal ini tentu sangat merugikan pihak pendaftar.

Mengingat bahwa jika hal tersebut terus terjadi akan menimbulkan keresahan dalam lingkungan bisnis *Esport*, untuk itu ESI memberikan saran kepada para tim maupun player untuk lebih berhati-hati dalam memilih turnamen yang akan diikuti. Kemudian ESI juga memberikan rekomendasi beberapa penyelenggara turnamen yang terpercaya dengan ESI Pacitan yang menjadi bagian penanggung jawabnya, sehingga bisa menghindari penipuan. Dengan usaha yang dilakukan ESI agar lingkungan bisnis *Esport* bebas dari praktik *gharar* khususnya dalam penyelenggaraan turnamen, diharapkan kedepannya bisnis *Esport* yang lain seperti jual beli akun, jual beli *diamond* serta gaji player pada sebuah tim tidak ada lagi praktik *gharar* yang tersisa di dalamnya.

Di masa pandemi ini, kehadiran *Esport* cukup membantu dalam segi finansial. Hal ini dikemukakan oleh beberapa narasumber di mana ia memperoleh uang yang tidak sedikit dari mengikuti beberapa turnamen ataupun dengan menyelenggarakan turnamen. Penyelenggaraan turnamen saat pandemi pun terbilang cukup mudah karena para peserta tidak harus bertatap muka saat bertanding,

melainkan secara *online*. Hal ini tentunya mempermudah pihak panitia juga, dapat meminimalisir uang yang dikeluarkan untuk listrik, jaringan dan keperluan lain dalam keberlangsungan turnamen. Dampak yang paling terasa bagi panitia penyelenggara turnamen yaitu ketika mereka berhasil menggelar turnamen di kafe atau warung yang mereka miliki kemudian tempat usahanya menjadi ramai dan dikenal oleh masyarakat luas. Keuntungan juga didapatkan oleh panitia pelaksana yang bertugas mengatur agar turnamen berjalan dengan lancar. Keuntungannya yakni berupa sejumlah uang yang menurut mereka cukup untuk keperluan uang saku sehari-hari.

Selain dampaknya ke pelaku industri *Esport* langsung, dampaknya juga dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar. Sebagai contohnya bila terselenggaranya event secara *offline* di tempat tertentu. Hal tersebut akan melibatkan banyak pihak mulai dari penjual *merchandise*, makanan dan minuman, dan di sisi lain akan banyak masyarakat yang bereksplorasi daerah yang kurang diminati sehingga masyarakat dapat lebih mengenal wisata lokal. Selain itu jika sebuah turnamen diselenggarakan di tempat yang jauh dari pusat sinyal, panitia akan menjalin kerja sama dengan pihak penyedia layanan provider untuk mengupayakan jaringan yang ada di wilayah tersebut. Lebih singkatnya, saat kita sudah mengenal dan bisa memandang *Esport* sebagai sisi yang menguntungkan, kita akan menemukan peluang bisnis yang bisa kita ambil.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Analisis *Maşlahah* Terhadap Dinamika Bisnis *Esport* yang ada dalam Pacitan *Esport* Community, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dinamika bisnis *Esport* pada Pacitan *Esport* Community ini berbanding lurus dengan bagaimana lingkungan *Esport*nya berkembang. Di Pacitan *Esport* Community, bisnis *Esport*nya berkembang secara bertahap mulai dari playernya yang memperoleh upah di setiap turnamen, para panitia penyelenggara turnamen yang selalu memperoleh uang saku setiap turnamen selesai digelar, dan juga para perintis warung atau kafe yang menggunakan *Esport* sebagai alat untuk meningkatkan popularitas dari sebuah warung kopi ataupun kafe. Banyaknya penikmat dan penggiat industri *Esport* di Pacitan, mendasari terbentuknya komunitas PEC yang bertujuan untuk menaungi para penikmat dan penggiat *Esport* agar dapat bertukar pikiran dan memiliki tempat dalam menyalurkan hobinya.

2. Bentuk *Maşlahah* dari dinamika bisnis *Esport* di Pacitan *Esport* Community tidak bertentangan dengan pokok agama Islam, di mana bisnisnya tidak mengandung Maysir, Gharar dan Riba, terutama dalam masalah penyelenggaraan turnamen. Meskipun terdapat beberapa oknum yang masih mencoba mencurangi hak tersebut, namun pihak ESI Pacitan berusaha agar bisnis *Esport* ini berjalan secara transparan dan tidak unsur penipuan. *Esport* sendiri memenuhi sisi *Maşlahah* sesuai dengan *maqasid* al-khamsah di mana dalam lingkungan bisnis *Esport* para pelaku, mulai dari player hingga penyelenggara turnamennya memperhatikan aspek-aspek yang termasuk dalam *maqasid* al-khamsah yaitu agama (ad-din), jiwa (an-nafs), akal (al-aql), keturunan (an-nasl) dan harta (al-mal).

6.2 Saran

Saran penulis untuk PEC (Pacitan *Esport* Community) agar terciptanya lingkungan *Esport* yang ideal dan bisnis *Esport* yang semakin berkembang di antaranya adalah:

1. PEC diharapkan dapat mempertahankan dan mengembangkan lingkungan *Esport* dengan cara memperbanyak turnamen-turnamen internal maupun eksternal baik dalam skala kecil maupun besar, kemudian melakukan gathering dan sharing ilmu tentang *Esport* baik tentang game ataupun diluar game, agar kedepannya tercipta lingkungan *Esport* yang layak dan jauh dari kata negative di mata masyarakat awam.
2. PEC dapat lebih sering menggelar turnamen dan bekerja sama dengan pihak-pihak tertentu, agar terjalinnya hubungan bisnis dalam kegiatan *Esport* di Pacitan. Karena *Esport* merupakan industri dengan pangsa pasar yang besar, sehingga bila sebuah bisnis *Esport* dikatakan berhasil maka kedepannya akan bermunculan lagi pelaku bisnis yang terjun ke dalam bisnis *Esport*, seperti investor dan CEO tim yang membuat industry *Esport* semakin besar.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, H. H., & Mashudi. (2018). Al-Maslahah Al-Mursalah dalam Penentuan Hukum Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 4(1).
- Afridawati. (2015). Stratifikasi Al-Maqashid Al-Khamsah dan Penerapannya Dalam Maslahah. *Al-Qisthu*, 13(1).
- Amalia, E. I. (2022). *Analisa Industri Esports di 2021: Faktor Penghambat Pendukung dan Dampak Pandemi*. Hybrid.Co.Id. <https://hybrid.co.id/post/analisa-industri-esports-di-2021>
- Apriani, K., & Yuono, D. (2019). Pusat Esport Jakarta. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Aris. (2013). Pemikiran Imam Syafi'i Tentang Kedudukan Maslahah Mursalah Sebagai Sumber Hukum. *Jurnal Hukum Diktum*, 11(1).
- Bickmann, P., Wechsler, K., Rudolf, K., Tholl, C., Frobose, I., & Grieben, C. (2021). Comparison of Reaction Time Between Esports Players of Different Genres and Sportsmen. *International Journal of Esports*, 1(1).
- Brahmana, T. P. P. S. (2021). *Ekonomi Kreatif Pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang Bang Universitas Sumatera Utara)*. Universitas Sumatera Utara.
- Efendi, T. A. Y., & Fawzi, R. (2022). Analisis Masalah Mursalah menurut Imam Al Ghazali terhadap Penggunaan Rekening Bersama di Marketplace. *Jurnal Riset Ekonomi Syariah*, 2(1).
- Faherty, F. R. (2018). *Strategi IeSPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan Esport*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Fakazli, A. E. (2020). The Effect of Covid-19 Pandemic on Digital Games and Esports. *International Journal of Sport Culture and Science*, 8(4).
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hermanto, A. (2017). Konsep Maslahat dalam Menyikapi Masalah Kontemporer (Studi Komparatif al-Tûfi dan al-Ghazali). *Al-'Adalah*, 14(2).
- Hosen, N. (2009). Analisis Bentuk Gharar Dalam Transaksi Ekonomi. *Al-Iqtishad*, 1(1).
- Idris, F. A. (2021). *Pertumbuhan Industri Esport Indonesia, Motor Asia Tenggara dan Optimisme Perbankan*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/08/07/22464808/pertumbuhan-industri-esports-indonesia-motor-asia-tenggara-dan-optimisme?page=all>
- Indri. (2020). *Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020*. <https://www.Indoesports.Com/>.

- Indro, & Kurnia, A. S. (2019). E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial. *Jurnal Stupa*, 1(2).
- Iryana, & Kawasati, R. (2019). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2).
- Kusaeri. (2003). Metodologi Penelitian. In *Jurnal*. UIN Sunan Ampel.
- Kusmiati, N. (2019). *Sistem Tukar Poin Dalam Zona Permainan Modern Ditinjau Dari Hukum Islam*. Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Kediri.
- Maula, M. S. (2021). *TREND E-SPORT PADA KOMUNITAS UINSA E-SPORT UIN SUNAN AMPEL SURABAYA*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Milles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Misran. (2016). Al-Mashlahah Mursalah (Suatu Metodologi Alternatif dalam Menyelesaikan Persoalan Hukum Kontemporer. *Jurnal Justitia: Jurnal Ilmu Hukum, Perundang-Undangan Dan Pranata*, 1(1).
- Muhammad Ismail Husin. (2018). *TINJAUAN MAS}LAH}AH MURSALAH TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI PEDAGANG ASONGAN DI PUSAT GROSIR SURABAYA*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Newzoo. (2020). *Newzoo Global Esports Market Report 2020*. Newzoo.Com. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/?ref=dtf.ru>
- Nugraha, W. H. A. (2021). MINAT MASYARAKAT TERHADAP E-SPORTS SEBAGAI OLAHRAGA PRESTASI DI JAWA TIMUR. *Jurnal Prestasi Dan Olahraga*, 4(12).
- Pasaribu, M. (2014). MASLAHAT DAN PERKEMBANGANNYA SEBAGAI DASAR PENETAPAN HUKUM ISLAM. *Jurnal Justitia*, 1.
- Persada, Y. B. (2020). Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga. In *Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Priambodo, A. R., & Chozanah, R. (2020). *Salah Satunya Pemikiran Strategis, Ini Manfaat Esport Bagi Pemainnya*. Suara.Com. <https://www.suara.com/health/2020/11/01/131613/salah-satunya-pemikiran-strategis-ini-manfaat-esport-bagi-pemainnya>
- Purwanto. (2018). *Konsep Masalah Mursalah Dalam Penetapan Hukum Islam Menurut Pemikiran Najmuddin At-Thufi*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Utama, B. P., Aprilia, B., Suherman,

- A., & Alfarizi, K. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Rifki, B. (2020). *Bukan Cuma Pro Player, Ini 7 Pekerjaan Seru di Industri Esports*. Esports.Id.
<https://esports.id/other/news/2020/07/84fdb3ac902561c00871c9b0c226756/bukan-cuma-pro-player-ini-7-pekerjaan-seru-di-industri-esports>
- Rosyadi, I. (2013). Pemikiran Asy-Syatibi Tentang Masalah Mursalah. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 14(1).
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. CV. Nata Karya.
- Supriana, I., & Fauzi, A. (2020). *Industri E-Sport Berdampak Positif ke Lapangan Kerja*. Suara.Com.
<https://www.suara.com/bisnis/2020/01/14/120907/industri-e-sport-berdampak-positif-ke-lapangan-kerja>
- Syakroni, M. (2017). Metode Mashlahah Mursalah dan Istishlah (Studi Tentang Penetapan Hukum Ekonomi Islam). *Al-Intaj*, 3(1).
- Umar, H. M. H. (2007). *Nalar Fiqh Kontemporer*. Gaung Persada Press.
- Wirawan. (2022). *Sejarah Esport di Indonesia*. <https://Mpl.Id>.
- Wulandari, T. R. (2017). *Tinjauan Masalah Terhadap Larangan Pengalihfungsian Trotoar dan Sungai Yang Aktif Sebagai Tempat Bergadang Pada Peraturan Daerah Kabupaten Ponorogo No. 5 Tahun 2011 Tentang Ketertiban Umum dan Ketentraman Masyarakat*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A