

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang didukung dengan kecepatan internet membuat seluruh aspek kehidupan manusia menjadi berubah secara drastis dan tak bisa ditahan. Perkembangan ini akan terus terjadi dan tidak akan berhenti. Salah satu sektor yang memiliki perubahan dan perkembangan baru adalah sektor olahraga, yang sekarang memiliki cabang olahraga baru yaitu *Electronic Sport* atau *eSport*. Menurut Borowy dan Jin, *eSport* dikenal sebagai olahraga elektronik dan liga dimana pemain bersaing melalui *Games* yang memiliki jaringan dan aktivitas terkait yang sudah populer sejak 1980 (Borowy dan Jin, 2013). Olahraga biasanya dikenal dalam bentuk olah fisik dan memiliki latihan yang cukup berat, namun *eSport* bisa dipahami sebagai sebuah dunia dimana seseorang berkompetisi melalui *video games* yang dilakukan secara daring dalam level professional. Berikut infografis tentang perkembangan *eSport* di Indonesia:



Gambar 1. 1 Infografis Prestasi *eSport* di Indonesia

Sumber: Alinea.id diakses pada 28 Juli 2021 pukul 17:57

Fenomena *eSport* di Indonesia dilatarbelakangi oleh terbentuknya sebuah organisasi dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina secara resmi pada Tahun 2013, yaitu IeSPA (*Indonesia E-Sport Association*) (iespa, 2018). Seiring dengan perkembangan waktu, kepopuleran *eSport* di tanah air menjadi lebih besar sehingga menjajaki tingkat olimpiade, yaitu Asian Games 2018 yang diselenggarakan di Indonesia. Dari situlah semakin banyaknya *Gamers* (sebutan bagi orang-orang yang gemar bermain gim) di Indonesia yang bermunculan. Menurut data yang dilansir oleh [www.nextren.grid.id](http://www.nextren.grid.id), jumlah *gamers* di Indonesia pada tahun 2019 saja sudah mencapai 52 juta orang. Dengan data tersebut, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah *gamer* terbanyak ke 6 di Asia, dan juga terbanyak ke 16 di dunia.

Pakar ekonomi Yustinus Prastowo pun juga angkat bicara mengenai Industri *eSport* ini dikarenakan dengan adanya industri ini dapat memunculkan peluang terhadap ekonomi di indonesia seperti potensi devisa bagi negara dan dapat memunculkan peluang karir baru bagi generasi muda di era digital ini, serta dapat menyerap tenaga kerja di bidang *eSport* ini. Salah satu jenis pekerjaan yang menjadi bagian dari E *eSport* ini antara lain ada, atlet, *organizer*, *southcaster*, konten kreator (Youtube, Facebook, Instagram), dan profesi lainnya sesuai talenta.

Hal ini membuat perkembangan *eSport* di Indonesia tak butuh waktu yang lama untuk berkembang dan menyediakan wadah bagi talenta-talenta muda Indonesia yang senang dan gemar terhadap *games online*. Tak jarang, anak-anak muda yang berbakat dan lihai memainkan sebuah *games*, akan diberikan label “*Pro Player*”. Untuk mewadahi anak muda tersebut, maka IeSPA menaungi seluruh *Pro Player* tersebut dan menyebutnya sebagai “*Atlet eSport*” yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA mempunyai mimpi untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki sumber daya yang berprestasi dalam bidang *eSport* di kancah internasional. Sejauh ini, Indonesia sudah mencetak beberapa tim *eSport* yang berprestasi di berbagai ajang dunia, seperti Boom eSports pada ESL SEA Championship 2020, Onic eSports pada Mobile Legends Bang Bang Southeast Asia Cup 2019, Bigetron Ra pada PUBG Mobile Club Open Fall Split Global Finals 2019, Team RRQ yang melalui beberapa divisinya memenangkan

beberapa liga Point Blank dan PUBG selama tahun 2017-2019 dan Evos eSports yang memenangkan MLBB World Championship 2019. (Kurniawan, 2021)

Perkembangan *eSport* di Indonesia maupun di dunia juga sejalan lurus dengan berkembangnya banyak gim baru yang memberikan *experience* berbeda dengan berbagai macam *genre* yang bisa dimainkan secara kompetitif. Salah satu gim online yang mengalami lonjakan secara *user* atau penggunanya adalah gim *PUBG Mobile* (*Player Unknown Battleground Mobile*) yang dirilis pada tahun 2018. *PUBG Mobile* adalah sebuah gim online dengan *genre battle royale* dimana setiap pertandingan atau *match* berisi oleh 100 orang pemain dari berbagai negara yang diharuskan untuk bertahan sampai akhir bagaimanapun caranya sehingga akhirnya mencapai kemenangan atau istilah dalam gimnya adalah “*Winner Winner Chicken Dinner!*”. Berikut adalah poster *official* gim *PUBG Mobile* pada saat awal perilisannya:



Gambar 1. 2 Official Poster PUBG Mobile

Gim *PUBG Mobile* ini juga telah mendapat banyak penghargaan sebagai Gim Terbaik, Gim Paling Kompetitif, serta Gim Favorit Penggemar pada ajang penghargaan Google Play Award tahun 2018. Seperti gambar dibawah ini yang menunjukkan gim *PUBG Mobile* sebagai gim favorit:



**Gambar 1. 3 PUBG Mobile dalam Google Play Awards 2018**

Setelah mendapat pujaan karena banyaknya penghargaan yang diperoleh, PUBG Mobile menggelar turnamen nasional khusus di Indonesia yang bernama PINC 2018 (*PUBG Mobile Indonesia National Championship*). Turnamen nasional dengan rasa internasional ini disambut dengan meriah oleh para *gamers* dan juga para atlet *eSport* PUBG Mobile di tanah air. PINC 2018 menghasilkan pemenang yaitu tim Bigetron Red Alien, yang kemudian tim Bigetron mewakili Indonesia di turnamen internasional yang ada di Dubai pada tahun 2018, yaitu PMSC 2018 (*PUBG Mobile Star Challenge*). Momen inilah yang menjadi sebuah batu loncatan dimana *eSport* PUBG Mobile di Indonesia akan menjadi besar seperti sekarang. Bigetron Red Alien (BTR) bisa dikatakan sebagai indikator bagi anak remaja yang ingin memiliki kesempatan untuk bergabung dalam dunia *eSport* dan merasakan berkarir sebagai Atlet *eSport*.

Dari fenomena tersebut, banyak anak remaja di Indonesia yang mulai memikirkan bagaimana cara untuk menjadi seorang atlet *eSport* gim PUBG Mobile. Seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah remaja dari tim Kuda Terbang Esport, yang mendedikasikan waktunya untuk menjadi seorang atlet *eSport*. Tim Kuda Terbang Esport merupakan salah satu dari banyaknya tim *eSport* PUBG Mobile yang ada di Indonesia dengan berbagai prestasi. Prestasi yang didapatkan adalah Juara 1 Tournament Online Kopiko Lucky day, Juara 2 Tournamanet Offline Turki, Juara 3 Tournament Offline IESPA Medan, Juara 4 Tournamanet Online PLN Mobile dan

berbagai prestasi lainnya. Hal ini membuat penulis tertarik untuk mengetahui apa motif dan makna menjadi seorang atlet *eSport* dari anggota tim Kuda Terbang Esport.

Untuk mengetahui apa saja motif dan makna untuk menjadi seorang atlet *eSport*, peneliti menggunakan studi fenomenologi Alfred Schulz. Konsep ini berupaya untuk memahami tindakan atau fenomena sosial dengan cara penafsiran. Sementara itu motif secara individu merupakan daya yang muncul pada diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk bertindak (Putri, 2021).

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai motif mereka untuk menjadi atlet *eSport* dengan tim Kuda Terbang Esport dan bagaimana ia memaknai menjadi Atlet *eSport* itu sendiri. Sehingga penelitian ini berjudul ‘Analisis Motif dan Makna Atlet *eSport* *PUBG Mobile* dalam Dunia *eSport*’.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah motif seseorang untuk menjadi seorang atlet *eSport* *PUBG Mobile* serta bagaimana ia memaknai Atlet *eSport* yang menjadi bagian dari hidupnya.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis akan merumuskan masalah yaitu apa motif menjadi seorang atlet *eSport* *PUBG Mobile*, serta mengetahui makna menjadi seorang atlet *eSport* *PUBG Mobile*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami tentang motif seseorang untuk menjadi atlet *eSport* dan memahami makna menjadi seorang atlet *eSport*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu mempunyai manfaat bagi siapapun yang membaca dan mempelajarinya, tidak hanya manfaat untuk penulis saja. Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang disusun oleh penulis diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya pada kajian fenomenologi tentang motif dan makna. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian adalah bisa menjadi sebuah masukan ataupun referensi bagi pemerintah maupun pihak swasta dalam mengembangkan *eSport* khususnya di Indonesia yang sekarang sedang berkembang dengan sangat pesat.

## 1.6 State of the Art

| Penulis & Tahun        | Judul  | Metode                                    | Hasil   | Perbedaan        |
|------------------------|--|---|---|------------------|
| Reyhan Wiratama (2018) | Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Squad Red Shield Pada Game Rising Force di Bandung (Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Squad Red Shield pada Game Rising Force) | Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi | Motif Fanatisme Terhadap Red Shield Squad ini dikarenakan sejarah dari Game itu sendiri, yang kedua adalah game seru dari Game Rising Force. Makna fanatisme menurut pendapat anggota Squad Red Shield adalah rasa cinta dan bangga yang timbul dalam diri terhadap permainan kesukaan yang jika dibandingkan akan timbul rasa marah, dan tidak harus di umbar, mencintai apa yang kita suka bukan apa yang disukai orang lain. | Subjek dan Objek |

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| Gianni & Martha Tri Lestari (2019)                                  | Motif Gamers Mobile Legends Di Lingkup Mahasiswa Telkom University                          | Kualitatif  | Dengan menggunakan teori motif dari Alfred Schütz, peneliti membagi menjadi dua motif yaitu motif sebab dan motif tujuan. Adapun hasil dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Telkom University yang bermain Mobile Legends memiliki motif utama yaitu menghasilkan uang, meskipun secara tidak sengaja atau direncanakan untuk mencari uang dalam memainkan game Mobile Legends. | Pendekatan, subjek dan objek.                                      |
| Asep Ramdan Afriyandi, Andi Kurniawan Pratama & Adi Rahadian (2021) | Motif Mahasiswa Dalam Menekuni Permainan E-Sport  | Kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.                     | Hasil yang didapat yaitu 23% motif menghabiskan waktu, 22% motif pencarian informasi, 21% motif hubungan interpersonal, 20% motif kenyamanan, dan 15% motif hiburan.  | Subjek, objek dan metodologi.                                      |
| Nadya Dwi Putri (2021)  | The Meaning Construction of PUBG Mobile For Female Community BBT Mermaids in Pekanbaru City | Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi                     | Motif penggunaan game PUBG Mobile terbagi menjadi dua yaitu motif <i>because</i> yang terdiri dari hobi, trend dan pengaruh lingkungan. Sedangkan agar motifnya terdiri dari popularitas dan tidak dipandang lemah. Kemudian makna PUBG Mobile adalah game sebagai media komunikasi dan membangun relasi dan game sebagai dunia.  | Subjek   |
| Agung Obiyanto Muhaimin (2022)                                      | Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumber Sari Banyuwangi               | Kualitatif dengan pendekatan study ( <i>field research</i> ). | Penelitian ini berfokus untuk mengkaji motif yang mendorong remaja menjadi kecanduan game online dengan menggunakan studi kasus Desa Sumber Sari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang melatarbelakangi motif  | Tidak ada variabel makna, pendekatan penelitian, subjek dan objek. |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  | para remaja antara lain<br>rasa bosan, mengikuti<br>trend, orang tua yang<br>terlalu bebas, dan fasilitas<br>yang maksimal. |  |
|--|--|--|---|--|