

PRESEPSI KOMUNITAS E-SPORTS DIVISI *MOBILE LEGENDS* TERHADAP KARIR DI KABUPATEN MAGETAN

Oleh

**Hamdan Maskur Aziz¹, Lukas Susanto², Titin Kuntum Mandalawati³, Wahid
Syaiful Anwar⁴**

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas PGRI Madiun

Email: banoyoy03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi komunitas E-sports divisi Mobile Legends terhadap peluang karir di Kabupaten Magetan. Menggunakan metode triangulasi yang mencakup observasi, angket, dan dokumentasi, penelitian ini menganalisis minat, antusiasme, dan pemahaman komunitas terhadap E-sports serta dukungan fasilitas yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan minat dan antusiasme tinggi terhadap E-sports, namun keterlibatan rutin dan frekuensi latihan harian masih perlu ditingkatkan. Angket menunjukkan bahwa 93,3% responden menganggap E-sports sebagai cabang olahraga yang sah dan ada perkembangan signifikan dalam divisi Mobile Legends. Dukungan fasilitas dan infrastruktur memadai dengan 66,67% responden menyetujui hal ini. Meskipun komunitas optimis terhadap peluang karir, ada kesadaran akan dampak negatif dari keterlibatan intens, seperti kurang tidur dan kurang bersosialisasi. Data juga menunjukkan bahwa minat terhadap profesi non-pemain masih rendah, dengan mayoritas melihat E-sports sebagai pekerjaan sampingan. Kesimpulan penelitian ini menyoroti potensi besar komunitas E-sports di Kabupaten Magetan, namun ada kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan rutin anggota, mendiversifikasi karir, dan mengelola dampak negatif. Dukungan dari pemerintah dan sponsor sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan komunitas ini dalam industri E-sports.

Kata kunci: E-sports, Mobile Legends, persepsi, karir, Kabupaten Magetan

A. PENDAHULUAN

Dunia saat ini berada dalam era industri yang didominasi oleh teknologi terbaru. Di Indonesia, internet telah menjadi bagian integral dalam berbagai aktivitas seperti belajar, bekerja, kepentingan medis, dan bahkan dalam bidang keolahragaan yang kini dikenal dengan istilah e-sports (olahraga elektronik). E-sports adalah kompetisi yang menggunakan video game sebagai medianya dan telah berkembang pesat menjadi fenomena global. Menurut (Szillat et al., 2020), e-sports diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia sebagai olahraga elektronik, menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak sekadar bermain game, tetapi juga mengandung elemen kompetitif dan prestasi. E-sports adalah olahraga digital yang menggunakan game online sebagai arena pertandingan (Permatasari et al., 2021). E-sports adalah bidang kegiatan olahraga di mana orang

mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006). E-sports adalah bagian olahraga yang menggunakan permainan game sebagai wadah utama untuk bersaing (kompetitif). Untuk berkontribusi pada studi akademis E-sports file dengan mengevaluasi pengaruh proses pada game digital (Savas et al., 2020).

Persepsi masyarakat Indonesia terhadap e-sports masih terbatas. Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai “tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui melalui panca inderanya. Persepsi adalah proses mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi sensoris agar informasi tersebut menjadi bermakna” (King dalam Hukama, 2020). (Nursalam & Syarifuddin, 2017) menyatakan bahwa persepsi adalah suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indera-indera yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada di lingkungannya. E-sports seringkali dianggap e-sports hanya sebagai aktivitas bermain game tanpa memahami berbagai peluang karir yang ditawarkannya. Karena e-sports merupakan cabang olahraga yang relatif baru, banyak orang belum sepenuhnya menyadari dampak positifnya. Padahal, e-sports menawarkan berbagai peluang karir seperti pemain profesional, streamer atau konten kreator, pelatih, analis, wasit, dan caster, dengan potensi penghasilan yang signifikan. Misalnya, gaji pemain profesional di liga MPL ID (Mobile Legends Profesional Liga Indonesia) dapat mencapai Rp 7 juta per bulan, dengan hadiah turnamen besar seperti MPL Season 13 dan MSC 2024 yang mencapai ratusan ribu hingga jutaan dolar.

Perkembangan e-sports di Kabupaten Magetan juga menunjukkan tren positif. Pada Kejuaraan Porprov (Pekan Olahraga Provinsi) ke-VII Jawa Timur, Magetan berhasil meraih medali perak di divisi Mobile Legends. Selain itu, gelaran Piala Bupati Cup 2023 yang berlangsung di Pendopo Surya Graha Kabupaten Magetan juga menampilkan kompetisi Mobile Legends dan PUBG Mobile, menandakan semakin meningkatnya minat dan partisipasi masyarakat lokal dalam e-sports. Mobile Legends adalah game E-sports yang bisa dimainkan melalui handphone maupun komputer. Game Mobile Legends merupakan E-sports bergenre multiplayer online yang bertanding di arena (MOBA) yang diciptakan oleh Moonton. Mobile Legends adalah game E-sports yang dimainkan oleh 10 orang yang terbagi ke dalam 2 tim. Game E-

sports Mobile Legends memiliki fokus tujuan untuk menghancurkan tower milik lawannya untuk meraih kemenangan

Perkembangan e-sports di Kabupaten Magetan ini diakibatkan mulai banyaknya komunitas-komunitas yang menjadi wadah para *gamers*, khususnya pada Mobile Legends. Kata komunitas (*community*) berasal dari kata Latin *communire* (*communion*) yang berarti memperkuat. Dari kata ini dibentuk istilah *communitas* yang artinya persatuan, persaudaraan, umat/jamaat, kumpulan, bahkan masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, komunitas diterjemahkan sebagai masyarakat setempat, yang menunjukkan warga sebuah desa, kota, suku, atau bangsa. Apabila anggota-anggota suatu kelompok, baik kelompok besar ataupun kecil, hidup bersama sehingga merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, kelompok tersebut disebut masyarakat setempat (Widarti, 2010). Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Dailami et al., 2023).

Salah satu ikon terkemuka dalam dunia e-sports Mobile Legends di Indonesia adalah Eko "Oura" Julianto. Lahir pada 20 Juli 1997 di Malang, Jawa Timur, Oura adalah salah satu pemain Mobile Legends paling sukses di Indonesia. Setelah memenangkan M1 World Championship 2019 dan dinobatkan sebagai MVP turnamen tersebut, Oura telah menginspirasi banyak pemain muda untuk mengejar karir di e-sports. Setelah pensiun dari kompetisi profesional pada akhir 2020, Oura tetap aktif sebagai content creator dan brand ambassador, menunjukkan bahwa karir di e-sports dapat berlanjut bahkan setelah masa bermain aktif berakhir. Karir adalah perencanaan yang fokus pada pekerjaan dan pengidentifikasian jalan karir yang memberikan kemajuan yang logis atas orang-orang di antara pekerjaan dalam organisasi (Mathis & Jackson, 2006 dalam Massie, 2015). Perencanaan karir adalah aktivitas peserta didik yang mengarah pada keputusan karir masa depan (Supriatna & Dadang, 2009 dalam Massie, 2015).

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi komunitas e-sports divisi Mobile Legends terhadap karir di Kabupaten Magetan. Dengan memahami persepsi ini, diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana e-sports diterima dan dikembangkan di daerah

tersebut, serta mengidentifikasi potensi dan tantangan yang ada dalam pengembangan karir di bidang e-sports.

B. METODOLOGI PENELITIAN/ METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi persepsi komunitas e-sports Divisi Mobile Legends terhadap karir di Kabupaten Magetan. Penelitian dilakukan di SMAN 1 KARAS dan SMKN 1 BENDO pada bulan Mei 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai secara langsung minat, antusiasme, pemahaman, dukungan fasilitas, serta pengalaman komunitas terhadap e-sports. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan komunitas e-sports dan mendokumentasikan temuan menggunakan catatan lapangan, rekaman video, dan foto. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengetahuan komunitas tentang e-sports, minat berkarir di e-sports, dan kenyamanan berkarir dalam bidang ini. Angket ini disebarakan kepada anggota komunitas e-sports melalui platform online dan secara langsung pada acara komunitas. Hasil angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengidentifikasi pola dan tren. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang memberikan konteks tambahan mengenai e-sports di Kabupaten Magetan, berupa catatan, arsip berita, laporan turnamen, prestasi komunitas, dan materi promosi dari organisasi e-sports dan media lokal.

Validasi data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan triangulasi metode untuk memvalidasi data yang telah dikumpulkan. Triangulasi metode berarti mengecek data melalui sumber data yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman dalam Moleong, yang melibatkan empat komponen yang saling berinteraksi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Data yang telah dikumpulkan dari observasi, angket, dan dokumentasi direduksi untuk menyederhanakan dan mengorganisir informasi, kemudian disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami seperti tabel, grafik, dan narasi deskriptif. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah dianalisis dan diverifikasi keakuratannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa komunitas E-sports di Kabupaten Magetan memiliki minat dan antusiasme yang tinggi terhadap E-sports. Partisipasi dalam turnamen dan acara E-sports sangat tinggi, namun jumlah anggota yang aktif secara rutin dan frekuensi latihan harian masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada minat besar terhadap event-event besar, masih diperlukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan konsistensi dalam latihan harian agar komunitas dapat lebih berkembang. Angket menunjukkan bahwa 93,3% responden sangat setuju bahwa E-sports adalah cabang olahraga yang sah, menandakan pengakuan luas terhadap E-sports sebagai bentuk olahraga yang valid. Selain itu, 53,33% responden sangat setuju dan 46,67% setuju bahwa E-sports divisi Mobile Legends di Kabupaten Magetan telah mengalami perkembangan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa komunitas melihat adanya kemajuan dan pertumbuhan dalam bidang ini, yang dapat mendorong motivasi untuk terus berpartisipasi dan berkembang. Dukungan terhadap fasilitas latihan dan infrastruktur juga cukup memadai, dengan 66,67% responden sangat setuju bahwa fasilitas tersebut memadai, dan ada dukungan dari pemerintah lokal serta sponsor. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas memiliki akses yang baik terhadap sumber daya yang diperlukan untuk berlatih dan berkompetisi secara efektif.

Data angket juga mengungkapkan bahwa 66,67% responden sangat setuju dan 33,33% setuju bahwa E-sports dapat memberikan pekerjaan. Hal ini menunjukkan optimisme yang tinggi terhadap peluang karir dalam industri ini. Namun, ada juga kesadaran yang tinggi akan dampak negatif dari keterlibatan intens dalam E-sports, seperti kurang tidur dan kurang bersosialisasi, yang diakui oleh sebagian besar responden. Kesadaran ini penting untuk diatasi melalui program kesehatan dan kesejahteraan yang mendukung, agar dampak negatif tersebut dapat diminimalisir dan para pemain dapat berkarir dengan lebih sehat. Pengalaman dan prestasi komunitas dalam kompetisi E-sports juga cukup signifikan, dengan 66,67% responden setuju atau sangat setuju bahwa mereka mengejar prestasi dan keuntungan finansial. Motivasi untuk mencapai prestasi dan mendapatkan keuntungan finansial menunjukkan bahwa anggota komunitas memiliki ambisi yang kuat untuk sukses dalam bidang ini. Namun, minat terhadap profesi lain selain pemain profesional, seperti pelatih, wasit, dan manajer, masih rendah. Hal ini menunjukkan perlunya diversifikasi karir dalam industri

E-sports untuk menarik minat yang lebih luas dan memastikan keberlanjutan industri ini melalui berbagai peran yang mendukung.

Melalui perspektif kenyamanan karir, mayoritas anggota komunitas merasa nyaman berkarir di E-sports. Namun, hanya 46,67% yang melihatnya sebagai pekerjaan utama, sementara 60% melihatnya sebagai pekerjaan sampingan. Ini mencerminkan adanya sikap hati-hati terhadap stabilitas dan keberlanjutan karir di industri E-sports. Faktor ini menunjukkan bahwa meskipun ada minat yang besar, masih ada ketidakpastian mengenai masa depan karir dalam industri ini. Penting bagi komunitas dan pemangku kepentingan untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan yang lebih stabil dan berkelanjutan bagi para profesional E-sports. Secara keseluruhan, komunitas E-sports di Kabupaten Magetan menunjukkan potensi besar untuk berkembang lebih lanjut. Dukungan yang kuat dari pemerintah dan sponsor, serta pemahaman yang baik tentang industri ini, merupakan faktor-faktor kunci yang dapat mendorong pertumbuhan komunitas. Namun, masih ada tantangan dalam meningkatkan keterlibatan rutin anggota dan minat terhadap profesi non-pemain yang perlu diatasi untuk mencapai perkembangan yang lebih holistik dalam komunitas E-sports ini. Dengan fokus pada upaya untuk meningkatkan partisipasi rutin, diversifikasi karir, dan pengelolaan dampak negatif, komunitas E-sports di Kabupaten Magetan dapat terus tumbuh dan berkontribusi secara signifikan dalam industri E-sports.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa persepsi masyarakat Indonesia terhadap E-sports masih terbatas dan cenderung negatif, namun di Kabupaten Magetan, perkembangan E-sports, khususnya divisi Mobile Legends, mulai menunjukkan hasil yang signifikan. Komunitas E-sports di Magetan memiliki minat dan antusiasme yang tinggi terhadap E-sports, namun partisipasi rutin dan frekuensi latihan harian masih perlu ditingkatkan untuk mencapai perkembangan yang lebih baik.

Temuan penelitian melalui metode observasi, angket, dan dokumentasi menunjukkan bahwa komunitas E-sports di Magetan memiliki pengakuan luas terhadap E-sports sebagai cabang olahraga yang sah dan melihat adanya perkembangan yang signifikan dalam bidang ini. Dukungan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, serta

dukungan dari pemerintah lokal dan sponsor, turut mendukung perkembangan komunitas ini. Mayoritas responden optimis bahwa E-sports dapat memberikan peluang karir, namun ada juga kesadaran akan dampak negatif dari keterlibatan intens dalam E-sports yang perlu diatasi melalui program kesehatan dan kesejahteraan.

Anggota komunitas memiliki ambisi yang kuat untuk mencapai prestasi dan keuntungan finansial, namun minat terhadap profesi selain pemain profesional masih rendah, menunjukkan perlunya diversifikasi karir dalam industri E-sports. Meskipun mayoritas anggota merasa nyaman berkarir di E-sports, ketidakpastian mengenai stabilitas dan keberlanjutan karir masih menjadi perhatian.

Secara keseluruhan, komunitas E-sports di Kabupaten Magetan memiliki potensi besar untuk berkembang lebih lanjut dengan dukungan yang kuat dari berbagai pihak. Tantangan dalam meningkatkan keterlibatan rutin anggota dan minat terhadap profesi non-pemain perlu diatasi untuk mencapai perkembangan yang lebih holistik dalam komunitas E-sports ini. Dengan fokus pada peningkatan partisipasi rutin, diversifikasi karir, dan pengelolaan dampak negatif, komunitas E-sports di Kabupaten Magetan dapat terus tumbuh dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam industri E-sports.

Daftar Pustaka

- Dailami, Moh. Thandzir, Tito Pratama, & Haufi Sukmamedian. (2023). Pengaruh Komunitas - Komunitas Terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam. *Jurnal Manajemen Kuliner*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.59193/jmn.v2i2.220>
- Hukama, F. H. (2020). Persepsi masyarakat terhadap e-sport di jawa tengah. *Journal of Visual Languages & Computing*, 1(2), 7–24.
- Massie, R. (2015). Pengaruh perencanaan karir, pelatihan dan Pengembangan karir terhadap kinerja pegawai pada museum negeri provinsi sulawesi utara. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 15(5), 635–645.
- Nursalam, N., & Syarifuddin, S. (2017). Persepsi Masyarakat Tentang Perempuan Bercadar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 116–125. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v3i1.519>
- Permatasari, D. L. B., Natalya, L., & Siaputra, I. B. (2021). Validasi Video Game Addiction Test pada Player Esport di Indonesia: Sumber Bukti Berdasarkan Struktur Internal. *Psikodimensia*, 20(2), 243–250. <https://doi.org/10.24167/psidim.v20i2.3144>

-
- Savas, D., Murat, S. H., Çilem, B., & Aydin Adnan, D. G. (2020). E-Sports Education and Development in a Global World. *Ambient Science*, 07Sp(1), 237–242. <https://doi.org/10.21276/ambi.2020.07.sp1.ga03>
- Szillat, P., Breuer, S., & Biermann, J. (2020). Introduction into the Global E-Sports Industry - Historic Perspectives. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 7(11), 8–12. <https://doi.org/10.20431/2349-0381.0711002>
- Wagner, M. G. (2006). *On The Scientific Relevance of E-Sports*. Drexel University. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- Widarti, T. (2010). *Asimilasi sosial-budaya komunitas keturunan Arab di kelurahan condet Balekambang Jakarta Timur*. <http://repository.uinjkt.ac.id>