

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, olahraga berbasis game telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa. Fenomena ini tidaklah mengherankan mengingat perkembangan teknologi yang memungkinkan akses mudah terhadap berbagai jenis permainan melalui berbagai platform seperti PC, konsol, dan ponsel pintar. Tidak hanya sebagai sarana hiburan semata, permainan berbasis game telah mengalami transformasi menjadi wadah bagi pembentukan komunitas-komunitas yang kuat dan beragam. Komunitas-komunitas ini terbentuk atas dasar minat bersama terhadap permainan tertentu, baik itu dalam bentuk *multiplayer online*, turnamen, maupun forum diskusi.

Mahasiswa, sebagai salah satu kelompok yang paling aktif dalam penggunaan teknologi, sering kali menjadi pelaku utama di dalam komunitas-komunitas permainan tersebut. Dalam lingkungan kampus, komunitas-komunitas permainan ini tidak hanya menyediakan hiburan semata, tetapi juga menjadi wadah untuk pertukaran pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman antara sesama mahasiswa.

Dapat dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dikenal memegang peranan signifikan dalam aspek sosial dan budaya. Keseluruhan populasi Bumi kini sangat tergantung pada perkembangan sains dan teknologi modern. Masyarakat juga menaruh ketergantungan pada kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi untuk proses interaksi dan pembelajaran yang lebih luas mengenai lingkungan sekitarnya (Sofiani & Frinaldi, 2023).

*Esports* atau juga dikenal sebagai olahraga elektronik, merupakan bentuk permainan video kompetitif yang mendapatkan popularitas pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dalam *esports*, individu atau tim bersaing dalam kompetisi terorganisir memainkan video game, biasanya terdapat satu pemain atau multi pemain. Industri *esports* telah tumbuh menjadi sebuah sektor besar, di mana para pemain berkompetisi untuk memperebutkan hadiah uang tunai yang besar dan kesepakatan sponsor. Pemain *esports* profesional diakui sebagai atlet, dengan keterampilan dan strategi mereka dihormati sebagaimana atlet olahraga tradisional. Selain kompetisi profesional, *esports* juga diterima oleh banyak lembaga pendidikan, termasuk sekolah dan universitas, sebagai bentuk kompetisi atletik resmi. Banyak institusi pendidikan membentuk tim esports untuk bersaing dengan lembaga lain, bahkan memberikan beasiswa kepada atlet-atlet berbakat (McNulty et al., 2023).

Perkembangan *esports* didorong oleh kemajuan teknologi, terutama ketersediaan internet berkecepatan tinggi dan perangkat *gaming* yang canggih. Hal ini memungkinkan pemain berpartisipasi dalam turnamen

*online*, sementara penggemar dapat menonton pertandingan secara *real-time* dari berbagai lokasi di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, *esports* juga mendapatkan pengakuan dari Komite Olimpiade Internasional (IOC) sebagai olahraga, bahkan dengan pembicaraan tentang kemungkinan inklusinya dalam Olimpiade (McNulty et al., 2023)

Industri *esports* pada permainan *Mobile Legends* di Indonesia telah mengalami kemajuan pesat, ditandai dengan munculnya berbagai turnamen besar dan pertumbuhan komunitas *esports* yang signifikan. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan industri *esports* di Indonesia mencapai tingkat peningkatan yang signifikan. Keberadaan turnamen bergengsi seperti *Indonesia Games Championship (IGC)*, *Indonesia Esports League (IEL)*, dan *Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indonesia (MPL-ID)*, bersama dengan pertumbuhan komunitas *esports*, mencerminkan minat yang tinggi terhadap *esports* di Indonesia. Potensi industri *esports* sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi di negara ini sangat besar, sehingga perkembangan industri *esports* di Indonesia didukung oleh faktor-faktor seperti dukungan pemerintah dan sponsor (Birna et al., 2023)

Berkaitan dengan olahraga, perubahan signifikan dalam olahraga saat ini dipicu oleh teknologi dan digitalisasi. Inovasi teknologi memainkan peran krusial dalam meningkatkan performa atlet di tingkat elit (Andrew & Marie Hardin, 2014). Namun, dampak teknologi tidak hanya terbatas pada performa atlet, melainkan juga mengubah cara olahraga disajikan, diresmikan, dan diorganisir. Digitalisasi memiliki pengaruh menyeluruh

pada berbagai aspek olahraga, dan tidak ada bidang olahraga yang terlepas dari transformasi ini. *Esports*, sebagai contoh nyata dari olahraga yang mengandalkan sistem elektronik dalam setiap aspeknya, memperlihatkan betapa teknologi dan digitalisasi membentuk semua aspek perkembangan olahraga. *Esports* secara konkret mencerminkan bagaimana media digital dan teknologi komunikasi turut berkontribusi pada lahirnya olahraga baru (Frandsen, 2020). Dengan demikian, *esports* menjadi representasi penting dari perkembangan digital dalam dunia olahraga.

Sejalan dengan perkembangan *esports*, komunitas *esports* di kampus muncul bermula dari minat dan hobi mahasiswa dalam bermain game. Hal ini menarik minat banyak mahasiswa untuk berpartisipasi dan bersaing di dalamnya. Mahasiswa yang memiliki minat yang sama dalam game sering kali berkumpul dan membentuk komunitas untuk bermain bersama dan memperkuat koneksi antar pemain. Dalam beberapa kasus, kelompok ini mulai mengadakan turnamen kecil atau kompetisi dalam komunitas mereka sendiri.

Selain melewati berbagai hal terkait turnamen kecil di kampus, komunitas ini memungkinkan para mahasiswa untuk bermain game bersama-sama dan memperkuat jaringan sosial di antara para pemain. Komunitas *esports* di kampus berkembang karena minat mahasiswa terhadap *game* dan olahraga elektronik. Melalui kerja sama dan persahabatan, para pemain dapat membentuk kelompok yang kuat dan memperluas jaringan sosial mereka melalui kegiatan yang mereka lakukan bersama.

Unimed *Esport* adalah sebuah program yang dibuat oleh mahasiswa UNIMED dengan tujuan untuk mengembangkan industri *esport* di Indonesia dan meningkatkan kemampuan para mahasiswa di bidang *esports*. Program ini mencakup berbagai kegiatan, seperti turnamen *esports*, *gathering* atau berkumpul untuk merayakan acara tertentu, serta membahas topik-topik terkait *esports* seperti manajemen tim, strategi, dan pengembangan karir di dunia *esports*. Turnamen *esports* yang diselenggarakan oleh Unimed *Esport* terbuka untuk seluruh mahasiswa Universitas Negeri Medan dan juga mahasiswa dari universitas lain di Indonesia. Namun, Turnamen ini mencakup satu game populer saja yaitu *Mobile Legends*.

Olahraga berbasis *game* atau *esports* telah mengalami perkembangan pesat sebagai bentuk hiburan dan kompetisi di dunia modern. Permainan video menjadi fenomena global yang tak terelakkan, termasuk di kalangan mahasiswa. Semakin banyak mahasiswa yang terlibat dalam berbagai komunitas *game*, turnamen *esports*, dan acara yang berhubungan dengan industri ini. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana popularitas dari komunitas olahraga elektronik ini dan peran olahraga berbasis *game* dalam kehidupan mahasiswa. Latar belakang ini bertujuan untuk menyelidiki mengapa olahraga berbasis *game* atau istilah "*E-Sports*" telah menjadi begitu populer dan signifikan di kalangan mahasiswa khususnya pada Universitas Negeri Medan.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Adapun bentuk dari rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana olahraga game mobile legends ini dipopulerkan oleh komunitas Unimed *Esport* di kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana bentuk game online *mobile legends* yang dikompetisikan oleh komunitas Unimed *Esports*?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Adapun bentuk dari rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mendeskripsikan komunitas Unimed *Esports* dalam mempopulerkan olahraga berbasis game di kalangan mahasiswa.
2. Untuk menjelaskan bentuk permainan atau game online yang dikompetisikan oleh komunitas Unimed *Esports*.

## **1.4.Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini yakni berkontribusi pada teori sosiologi olahraga dengan memperluas pemahaman tentang peran olahraga berbasis game dalam membentuk interaksi sosial, identitas kelompok, dan struktur sosial di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman tentang dinamika sosial dalam konteks olahraga dan *game*.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat lain yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini akan memberikan wawasan tentang strategi dan metode yang efektif dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga berbasis game di lingkungan universitas.
2. Penelitian ini dapat memberikan bukti nyata tentang manfaat dan nilai dari olahraga berbasis *game* atau *Esports*, seperti pengembangan keterampilan sosial, peningkatan keterampilan kognitif, kesempatan karir, peningkatan konsentrasi dan fokus, pengembangan kompetensi teknologi, pengurangan stress atau relaksasi, serta pembentukan identitas dan komunitas.

