

ABSTRAK

Maulana Malik Ibrahim. NIM 3183322002. Tahun 2022. Judul Skripsi: Olahraga Berbasis Game di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Bermain Game Pada Komunitas Unimed E-Sports. Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.

Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki popularitas serta bagaimana bentuk olahraga berbasis game atau istilah yang biasa dikenal yaitu *E-Sports*, yang didirikan oleh mahasiswa Universitas Negeri Medan, serta menjelaskan bagaimana bentuk dari permainan yang dikompetisikan oleh Unimed *E-Sports*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana *E-Sports* atau olahraga berbasis game menjadi hal yang diminati oleh mahasiswa Universitas Negeri Medan, khususnya minat bermain game *Mobile Legends* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus, dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan teori budaya populer (*Popular Culture*) untuk melihat bagaimana budaya populer didalam masyarakat modern. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-Sports* menjadi telah berkembang menjadi fenomena yang signifikan dikalangan mahasiswa Universitas Negeri Medan. Popularitasnya didukung oleh berbagai faktor seperti sarana & prasarana oleh developer game *Mobile Legends* yaitu *Moonton*, minat mahasiswa terhadap olahraga berbasis game, hingga ikatan sosial yang terbentuk atas dasar interaksi sosial yang terjadi di komunitas.

Kata Kunci : *E-Sports, Game Mobile Legends, Mahasiswa Unimed E-Sports*