



## Komunitas dan Youth Esport

Yonathan Lukar<sup>1\*</sup>, Arfat Umbola<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan Masyarakat Universitas Negri Manado, Indonesia  
[yonatanlukar7@gmail.com](mailto:yonatanlukar7@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [arfatumbola1@gmail.com](mailto:arfatumbola1@gmail.com)<sup>2</sup>

Korespondensi Penulis [yonatanlukar7@gmail.com](mailto:yonatanlukar7@gmail.com)\*

**Abstract.** *Communities individuals or people who have similar characteristics such as geography, culture, race, religion, or equal socio-economic conditions. A community is also a group of people with similar characteristics or interests who live together in a larger society. E-sports (electronic sports) is a term for video game competitions connected to devices such as computers or smartphones, usually played collectively, where the players are professionals. This community can be used to gather or group people's interests, especially in esports or video games. In fact, the public still has negative prejudices towards professional gamers. They consider playing games to be an activity that takes up time and reduces learning achievement. Apart from that, it is thought that being addicted to playing games will make gamers behave antisocially. Based on these explanations, the research question is whether there is a relationship between knowledge of e-sports and demographic factors (age, gender, level of opinion, level of education) and perceptions of professional gamers?*

*E-sports has developed very rapidly in Indonesia. Apart from being a big industry, the development of e-sports has transformed into a kind of sport that is recognized by many parties*

**Keywords:** *Community, Youth, Sport*

**Abstrak.** Komunitas individu atau orang – orang yang mempunyai kesamaan karakteristik seperti kesamaan geografi, kultur, ras, agama, atau keadaan sosial ekonomi yang setara. Komunitas juga adalah sekelompok orang dengan karakteristik atau minat yang sama yang hidup bersama dalam masyarakat yang lebih besar. E-sport (olahraga elektronik) merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun smartphone, biasanya dimainkan secara jamak, dimana para pemainnya tersebut merupakan para profesional. Komunitas ini dapat di gunakan untuk mengumpulkan atau mengelompokkan minat masyarakat khususnya dalam esport atau permainan video. kenyataannya khalayak masih berprasangka negatif kepada gamers profesional. Mereka menganggap bermain games adalah kegiatan yang menyita waktu dan membuat prestasi belajar menurun. Selain itu, ketagihan bermain games dianggap akan membuat gamers berperilaku antisosial. Berdasarkan dari urian tersebut, pertanyaan penelitiannya adalah apakah ada hubungan antara pengetahuan terhadap e-sport dan faktor demografis (usia, jenis kelamin, tingkat pendapat, tingkat pendidikan) dengan persepsi kepada gamers profesional? E-sport telah berkembang sangat pesat di Indonesia. Selain menjadi industri besar, e-sport perkembangan e-sport telah bertarnformasi menjadi semacam olahraga yang diakui banyak pihak

**Kata Kunci:** Komunitas, Pemuda, Olahraga

### 1. LATAR BELAKANG

#### Latar Belakang

Komunitas adalah individu atau orang – orang yang mempunyai kesamaan karakteristik seperti kesamaan geografi, kultur, ras, agama, atau keadaan sosial ekonomi yang setara. Komunitas juga adalah sekelompok orang dengan karakteristik atau minat yang sama yang hidup bersama dalam masyarakat yang lebih besar. Komunitas ini dapat di gunakan untuk mengumpulkan atau mengelompokkan minat masyarakat khususnya dalam esport atau permainan video yang.

E-sport (olahraga elektronik) merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun smartphone, biasanya dimainkan secara jamak, dimana para pemainnya tersebut merupakan para profesional. Jenis permainannya bermacam-macam, tapi yang paling populer adalah jenis tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan multi-pemain. Semua orang bisa bermain games yang dipertandingkan di e-sport tanpa perlu menjadi pemain profesional. Games seperti Dota 2, PUBG, dan Mobile Legends menempati peringkat teratas permainan yang paling sering diunduh dan dimainkan khalayak. Perbedaan paling mendasar gamers dengan e-sport adalah para atlet e-sport merupakan pemain profesional. Para atlet e-sport tersebut tentunya berkompetisi di turnamen baik itu tingkat nasional maupun internasional. Di era digital saat ini sangat mudah untuk mengadakan turnamen untuk olahraga elektronik, tetapi juga harus dikelompokkan sesuai usia, jenis kelamin, tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan seseorang juga berhubungan dengan persepsi mereka terhadap e-sport.

### **Rumusan Masalah**

*E-sport* telah berkembang sangat pesat di Indonesia. Selain menjadi industri besar, *e-sport* perkembangan *e-sport* telah bertarnformasi menjadi semacam olahraga yang diakui banyak pihak. Oleh sebab itu, banyak pula muncul gamers profesional yang bermain sebagai atlet *e-sport*. faktor demografi juga dapat berhubungan dengan persepsi kepada atlet *e-sport*. Oleh sebab itu, faktor demografi dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan persepsi kepada gamers profesional.

Namun, kenyataannya khalayak masih berprasangka negatif kepada gamers profesional. Mereka menganggap bermain games adalah kegiatan yang menyita waktu dan membuat prestasi belajar menurun. Selain itu, ketagihan bermain games dianggap akan membuat gamers

## **2. METODE PENELITIAN**

Wawancara mendalam adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk menggali pengalaman, pemahaman, dan pandangan individu secara detail. Dalam konteks komunitas dan youth eSports, wawancara mendalam membantu peneliti mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang motivasi, tantangan, dan peran komunitas dalam mendukung partisipasi anak muda dalam eSports.

Peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa anggota komunitas eSports, baik pemain, penyelenggara turnamen, maupun penggemar, untuk mengeksplorasi bagaimana

komunitas ini berfungsi dan bagaimana anak muda terlibat di dalamnya. Setiap wawancara biasanya berlangsung 30-60 menit dan melibatkan pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden untuk berbicara bebas tentang pengalaman mereka.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Motivasi Utama:** Banyak anak muda yang terlibat dalam eSports termotivasi oleh komunitas yang mendukung mereka secara sosial dan emosional. Mereka merasa bahwa komunitas tersebut memberikan rasa identitas dan kebersamaan, yang tidak selalu mereka dapatkan di lingkungan fisik sehari-hari.
2. **Komunitas Sebagai Sarana Pembelajaran:** Responden mencatat bahwa komunitas eSports berperan sebagai tempat belajar dan mengasah keterampilan. Mereka mendapatkan **feedback**, saran, dan dukungan dari sesama pemain, baik dalam strategi bermain maupun manajemen stres saat bertanding.
3. **Tantangan dalam Kompetisi:** Beberapa pemain mengungkapkan bahwa mereka menghadapi tekanan yang besar untuk berprestasi, terutama dalam turnamen yang kompetitif. Namun, komunitas membantu mereka mengatasi tekanan mental ini melalui dukungan moral dan berbagi pengalaman.
4. **Pembentukan Identitas Diri:** Bagi banyak pemain muda, keterlibatan dalam eSports adalah bagian dari pembentukan identitas diri. Mereka merasa bahwa prestasi mereka dalam game memberikan validasi sosial, yang sering kali membawa dampak positif terhadap kepercayaan diri di dunia nyata.
5. **Peran Teknologi dalam Komunitas:** Komunitas eSports terbangun berkat kemajuan teknologi, terutama platform seperti Discord, Twitch, dan YouTube. Teknologi ini memungkinkan anak muda untuk terhubung dengan sesama, berlatih bersama, dan berbagi pencapaian.

### 4. KESIMPULAN

**Komunitas esports** elemen penting dalam perkembangan esports secara keseluruhan, berfungsi sebagai wadah bagi pemain, penggemar, dan penyelenggara untuk saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain. Komunitas ini berperan dalam menciptakan lingkungan yang positif dan kompetitif, di mana bakat-bakat baru dapat muncul dan berkembang.

**Youth esports (esports remaja)** mengacu pada keterlibatan anak muda dalam kompetisi video game yang terorganisir. Esports bagi remaja tidak hanya menawarkan hiburan dan kompetisi, tetapi juga memberikan peluang untuk pengembangan keterampilan sosial,

strategi, serta potensi karir dan beasiswa di masa depan. Program esports remaja sering kali mengajarkan keseimbangan antara pendidikan dan bermain game, sambil memberikan pengalaman berharga dalam kerja tim dan kepemimpinan.

## **5. DAFTAR REFERENSI**

- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hilvoorde, I. V., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307–316.