

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam ranah hiburan dan komunikasi sosial. Salah satu wujud dari perubahan ini adalah munculnya esports, yaitu kompetisi permainan digital yang diselenggarakan secara profesional maupun amatir. Esports kini bukan lagi sekadar hiburan semata, tetapi telah menjelma menjadi industri global yang bernilai tinggi. Menurut laporan dari Newzoo (2022), nilai pasar esports global diperkirakan mencapai USD 1,38 miliar dengan lebih dari 532 juta penggemar secara global, mencerminkan besarnya antusiasme terhadap budaya digital kompetitif ini.

Di Indonesia, esports juga mengalami perkembangan pesat. Berdasarkan data Kominfo (2021), Indonesia memiliki lebih dari 44 juta gamer aktif, menjadikannya salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara. Perkembangan budaya game tidak bisa dilepaskan dari sejarah panjang kehadiran konsol permainan yang menjadi fondasi awal terciptanya komunitas-komunitas gamer, jauh sebelum internet memungkinkan konektivitas global. Konsol seperti Atari, Nintendo Entertainment System (NES), PlayStation, dan Xbox telah memainkan peran penting dalam memperkenalkan permainan interaktif ke ruang keluarga dan komunitas lokal. Pada tahun 1980-an hingga awal 2000-an, game berbasis konsol menjadi medium utama dalam pengalaman bermain digital, terutama karena ketersediaan game dalam bentuk fisik dan aksesibilitas perangkat keras yang lebih sederhana dibandingkan PC gaming (Newman, 2004).

Di Indonesia, fenomena rental PlayStation menjadi tonggak penting dalam membentuk komunitas gamer pada tingkat lokal. Anak-anak dan remaja dari berbagai latar belakang sosial berkumpul di tempat-tempat sewa konsol untuk bermain bersama, berbagi strategi, hingga membentuk kompetisi tidak resmi. Menurut konsensus para peneliti media digital, interaksi di ruang-ruang ini membentuk apa yang disebut “communal gaming culture,” yakni budaya bermain yang tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga pada relasi sosial dan nilai-nilai kebersamaan (Boellstorff et al., 2012; Shaw, 2010). Peralihan dari konsol ke game online berbasis internet tidak serta-merta menghapus warisan budaya bermain dari masa konsol. Sebaliknya, banyak elemen budaya dari masa konsol seperti kompetisi, identifikasi tim, hingga penggunaan jargon game tetap dilanjutkan dalam saat ini. Taylor (2012) menjelaskan bahwa akar dari budaya gaming profesional saat ini sesungguhnya bertumpu pada tradisi yang hadir dalam bentuk sederhana sejak era konsol. Konsol juga penting dalam menanamkan identitas gamer secara individual salnya, kebiasaan memilih genre tertentu (fighting game, RPG, ansi karakter, hingga keterampilan bermain.



Di lingkungan Universitas Hasanuddin, muncul fenomena UKM Esports Unhas sebagai bentuk adaptasi budaya digital di ruang akademik. Unit kegiatan mahasiswa ini berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa yang memiliki minat terhadap permainan kompetitif digital seperti Mobile Legends: Bang Bang dan PUBG Mobile. Aktivitas UKM ini tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat mahasiswa membangun solidaritas, menegosiasikan identitas, dan menunjukkan eksistensi dalam komunitas digital. Kegiatan rutin seperti latihan tim, turnamen internal, hingga kerja sama dengan mitra eksternal misalnya Mobile Legends Indonesia dan sponsor lokal seperti KFC menunjukkan bahwa UKM Esports Unhas telah berkembang menjadi arena sosial-kultural baru di kampus. Melalui aktivitas tersebut, mahasiswa tidak hanya berkompetisi secara digital, tetapi juga berpartisipasi dalam pembentukan struktur sosial miniatur yang mencerminkan nilai kebersamaan, hierarki, serta kebanggaan kolektif terhadap institusi universitas. Fenomena ini menegaskan bahwa budaya digital kini menjadi bagian dari dinamika kehidupan mahasiswa di Unhas.

Kajian terhadap komunitas esports di kampus menjadi relevan bila dibaca melalui perspektif antropologi digital, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana praktik budaya, simbol, dan makna sosial terbentuk di ruang virtual. Dalam pandangan Hine (2015) dan Boellstorff (2012), dunia digital bukan sekadar representasi dari realitas fisik, tetapi merupakan ruang budaya baru tempat individu membangun identitas, berinteraksi, dan menegosiasikan makna. Melalui pendekatan antropologi digital, aktivitas mahasiswa di UKM Esports dapat dipahami sebagai praktik budaya yang kompleks di mana interaksi daring, penggunaan simbol, serta ritual turnamen menjadi sarana ekspresi nilai sosial dan identitas kolektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan esports sebagai hiburan atau kompetisi teknologi, tetapi juga sebagai fenomena sosial yang mencerminkan proses kultural mahasiswa di era digital.

Dalam konteks komunitas mahasiswa seperti UKM Esports Unhas, banyak anggotanya merupakan bagian dari generasi yang mengalami transisi dari era konsol ke era digital. Pengalaman bermain game sejak kecil melalui PlayStation atau Nintendo menjadi bagian dari biografi kultural yang membentuk cara mereka memahami kompetisi, kerja sama tim, dan solidaritas dalam komunitas game. Oleh karena itu, memahami perkembangan konsol tidak hanya penting secara historis, tetapi juga secara kultural sebagai fondasi dari pembentukan identitas digital dan kolektif yang kini tumbuh di komunitas esports kampus.



Trans ini merambah ke kalangan mahasiswa, yang menjadikan game online sebagai gaya hidup dan sarana interaksi sosial. Survei oleh Katadata (2020) menunjukkan bahwa 24,7% mahasiswa rutin bermain game beberapa kali seminggu, menjadikan aktivitas ini bukan hanya rekreasi, tetapi juga pengalaman sosial dan identitas generasi muda. Universitas Hasanuddin merespons perkembangan ini dengan membentuk UKM Esports sebagai wadah bagi mahasiswa yang memiliki minat terhadap

permainan digital kompetitif. UKM ini secara rutin menggelar turnamen-turnamen game seperti PUBG dan Mobile Legends, yang telah menjadi magnet partisipasi bagi mahasiswa dari berbagai jurusan. Lebih dari sekadar kompetisi, aktivitas ini juga menjadi sarana pengembangan berbagai keterampilan non-akademik seperti kolaborasi tim, pengambilan keputusan cepat, dan strategi komunikasi. Misalnya, kerja sama antara UKM Esports Unhas dengan KFC dan Mobile Legends Bang Bang Indonesia mencerminkan hubungan antara komunitas kampus dan dunia industri hiburan digital (Identitas Unhas, 2023).

Namun, di tengah meningkatnya partisipasi mahasiswa dalam esports, muncul pula kekhawatiran terkait dampak negatif terhadap aspek akademik dan religiusitas. Haryani (2022) dalam penelitiannya di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menemukan bahwa mahasiswa yang menghabiskan waktu lebih dari 3 jam per hari untuk bermain game menunjukkan kecenderungan penurunan kedisiplinan dalam ibadah serta menurunnya fokus pada studi. Banyak penelitian terdahulu lebih memusatkan perhatian pada aspek psikologis permainan digital, seperti kecanduan (Oktaviani, 2021), perilaku agresif (Yusfi et al., 2020), dan isolasi sosial (Anindyasari, 2019). Sementara itu, aspek budaya dan sosial dari keterlibatan dalam game digital masih jarang dijelajahi. Hal inilah yang menjadi celah penelitian (research gap) yang ingin dijawab oleh studi ini, yaitu melihat game bukan sekadar dari sudut pandang medis atau psikologis, tetapi sebagai arena kultural tempat identitas, nilai, dan struktur sosial diproduksi dan dinegosiasikan.

Dalam komunitas UKM Esports, keterlibatan mahasiswa tidak berhenti pada level permainan, tetapi juga pada penciptaan dan penguatan identitas kolektif. Dalam kerangka teori identitas sosial (Jenkins, 2004), mahasiswa membentuk persona digital melalui penggunaan avatar, nama pengguna, jargon komunitas, dan atribut visual seperti logo tim. Elemen-elemen ini menjadi simbol yang merepresentasikan afiliasi, kebanggaan, serta posisi sosial dalam komunitas. Dengan demikian, simbol-simbol ini memiliki nilai budaya yang mengikat dan memperkuat solidaritas kelompok.

Lebih lanjut, turnamen esports di kampus dapat dipahami sebagai ritual kontemporer yang mengandung struktur dan makna tertentu. Dalam pendekatan antropologi simbolik (Geertz, 1973), ritual tidak hanya eksis dalam konteks keagamaan, tetapi juga dalam kegiatan sosial yang memiliki pola berulang dan makna simbolik. Aktivitas seperti pendaftaran tim, pemilihan role dalam permainan, briefing strategi, hingga selebrasi kemenangan adalah bagian dari ritual yang mencerminkan hierarki, solidaritas, dan pengakuan sosial dalam komunitas digital. Dalam komunitas esports pun terbentuk secara informal namun ada posisi sosial seperti kapten tim, pemain inti, manajer, bahkan (), yang diakui berdasarkan keahlian, pengalaman, serta interaksi. Hal ini menunjukkan keberadaan stratifikasi sosial miniatur dalam komunitas serupa organisasi sosial tradisional dalam bentuk baru.



Penelitian ini secara khusus akan menelaah dua dimensi budaya utama: (1) konstruksi identitas digital mahasiswa dan (2) pola ritual serta struktur sosial yang berkembang dalam kegiatan turnamen game online di UKM Unhas Esports. Keduanya akan ditelusuri untuk memahami bagaimana budaya digital membentuk praktik sosial dan nilai-nilai kolektif di lingkungan mahasiswa. Konteks budaya lokal Makassar juga menjadi elemen penting dalam penelitian ini. Nilai-nilai lokal seperti siri' (harga diri), sipakatau (saling menghargai), dan semangat kebersamaan yang menjadi bagian dari kearifan lokal masyarakat Bugis-Makassar dihipotesiskan turut mewarnai praktik sosial dalam komunitas esports. Penelitian ini ingin mengetahui apakah nilai-nilai tersebut mengalami transformasi atau adaptasi dalam ruang digital mahasiswa.

Lebih dari itu, keberadaan UKM Esports di lingkungan universitas juga menandai transformasi institusi pendidikan tinggi dalam menyikapi perubahan zaman. Universitas kini dituntut untuk menjadi ruang yang inklusif dan adaptif terhadap dinamika budaya generasi muda, termasuk dalam hal aktivitas berbasis teknologi digital. UKM seperti ini menunjukkan bahwa pendidikan tinggi tidak lagi hanya berfokus pada akademik, tetapi juga pada perkembangan minat dan bakat mahasiswa dalam berbagai bidang, termasuk esports. Dari sini, terlihat bahwa keterlibatan mahasiswa dalam turnamen game online menyimpan banyak lapisan makna yang lebih kompleks daripada sekadar bermain game. Kegiatan ini dapat menjadi ruang sosialisasi, penguatan identitas, serta pembentukan budaya digital yang khas di lingkungan kampus. Maka dari itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana mahasiswa memaknai pengalaman mereka dalam kegiatan esports. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode etnografi, yang merupakan ciri khas studi antropologi. Melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi visual, peneliti akan membaur dalam komunitas UKM Unhas Esports untuk mengungkap makna simbolik, struktur sosial, serta dinamika budaya yang ada. Penggunaan etnografi memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap praktik, pengalaman, dan persepsi dari para partisipan secara kontekstual dan reflektif.

Hingga saat ini, studi yang menggabungkan pendekatan antropologi budaya dan komunitas esports kampus masih sangat terbatas. Beberapa studi seperti yang dilakukan oleh Taylor (2012) dan Schoon (2020) lebih banyak menyoroti komunitas profesional atau internasional. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut dengan memberikan gambaran lokal dan kontekstual mengenai bagaimana budaya digital diekspresikan dan dinegosiasikan oleh ruang sosial kampus. Dengan mengangkat topik ini, penelitian kan kontribusi pada pengembangan kajian antropologi digital, ferensi bagi institusi pendidikan dalam merespons dan iika budaya baru yang hadir seiring kemajuan teknologi digital.



gian besar penelitian mengenai game daring di Indonesia lebih ada aspek psikologis seperti kecanduan, perilaku agresif, atau

dampak terhadap prestasi akademik mahasiswa (Oktaviani, 2021; Yusfi et al., 2020; Anindiyasari, 2019). Pendekatan tersebut belum banyak menggali dimensi sosial dan kultural dari keterlibatan pemain dalam komunitas gim daring. Selain itu, kajian tentang esports umumnya menyoroti skala profesional atau nasional, sementara komunitas esports di lingkungan kampus, khususnya di Makassar, belum mendapat perhatian akademik yang memadai.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji konstruksi identitas kolektif mahasiswa dalam UKM Esports Unhas menggunakan pendekatan antropologi digital. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana simbol, tanda, interaksi sosial, dan nilai lokal Bugis Makassar (siri' dan sipakatau) membentuk praktik budaya baru dalam komunitas digital mahasiswa. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dan teoretis bagi pengembangan antropologi budaya kontemporer di Indonesia, khususnya dalam memahami relasi antara nilai lokal dan budaya global di ruang digital.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam turnamen esports di UKM Esports Unhas membentuk Konstruksi Identitas Kolektif Melalui Simbol dan praktik digital ?
2. Bagaimana nilai-nilai lokal bugis-Makassar terwujud dalam interaksi sosial ,ritual turnamen dan struktur tim di komunitas UKM Esports Unhas ?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam turnamen esports di UKM UNHAS Esports membentuk identitas sosial dan budaya.
2. Untuk mengeksplorasi dinamika interaksi sosial antaranggota tim dan peserta turnamen serta dampaknya terhadap kohesi kelompok.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini diharapkan berguna dan mempunyai beberapa dampak yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Akademik

penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada, memberikan perspektif baru tentang interaksi sosial dan budaya di kalangan mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi mahasiswa dan peneliti dari berbagai disiplin ilmu, seperti sosiologi, dan ilmu komunikasi, serta menawarkan model penelitian yang relevan dengan konteks modern.



aktis

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dalam merumuskan kebijakan yang mendukung keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan esports. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk merancang program-program yang lebih menarik dan relevan, mendorong partisipasi yang lebih aktif di kalangan mahasiswa. Selain itu, analisis tentang dinamika keterlibatan dapat membantu memperkuat solidaritas dalam komunitas esports di kampus, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial mahasiswa yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan karier mereka. Penelitian ini juga dapat membantu universitas dalam memahami dan beradaptasi terhadap perubahan budaya digital yang mempengaruhi generasi mahasiswa saat ini.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada keterlibatan Mahasiswa dalam turnamen game online yang diadakan oleh UKM Unhas Esports. Dengan pendekatan Antropologi Budaya. Studi ini membatasi lingkungannya pada komunitas mahasiswa Universitas Hasanuddin yang aktif terlibat dalam kegiatan UKM. Baik sebagai pemain, panitia, maupun pengurus. Secara Khusus, penelitian ini mengkaji dua aspek budaya: pembentukan identitas digital melalui simbol dan ekspresi visual, serta munculnya pola ritual dan struktur sosial dalam interaksi Turnamen. Nilai-nilai lokal Makassar seperti “siri” dan “sipakatau” turut dikaji untuk melihat bagaimana budaya tradisional terintegrasi dalam praktik digital. Secara temporal fokus wilayah Pada UKM Unhas Esports sengaja dipilih untuk menjaga konsistensi data dan analisis, namun temuan dari penelitian ini tetap diharapkan dapat memberikan gambaran awal terhadap fenomena serupa di lingkungan kampus lain.

1.1. Studi Literatur

Beberapa Penelitian Tentang Komunitas Game Online Dengan Metode Digital Etnografi. Dalam Penelitian yang dilakukan oleh García-Álvarez et al. (2017), Melalui pendekatan ini, penelitian ini menemukan bahwa pemain game sosial seperti *Restaurant City* tidak hanya terlibat dalam permainan sebagai hiburan, tetapi juga membentuk relasi sosial dan identitas digital melalui interaksi berkelanjutan di dalam platform. Permainan menciptakan ruang sosial tempat para pemain saling memengaruhi dan membangun komunitas virtual. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Butt (2021) Penelitian ini menunjukkan bahwa pemain game sering kali harus menavigasi identitas sosial dan tekanan budaya yang hadir dalam gamer. Melalui etnografi digital, ditemukan bahwa pengalaman mencerminkan perjuangan individu untuk mengatasi norma dalam budaya game yang kadang eksklusif dan maskulin.



Penelitian Yang dilakukan oleh, Alhazmi et al. (2017) Studi ini mengungkap bahwa formasi tim dalam game kompetitif seperti

Battlefield 4 sangat dipengaruhi oleh kedekatan sosial dan pengalaman bermain sebelumnya. Temuan ini menunjukkan pentingnya hubungan digital dalam menciptakan struktur sosial yang mendukung kolaborasi dalam komunitas game. Peneliti Selanjutnya Cumming & Rogerson (2019), Mengatakan Komunitas game tidak hanya terbentuk secara digital, tetapi juga terhubung dengan aktivitas sosial di dunia nyata seperti menonton esports di bar. Etnografi digital memperlihatkan bahwa batas antara dunia maya dan nyata semakin kabur dalam budaya bermain. Selanjutnya Penelitian Oleh Toquero (2021) ,Menyimpulkan Bahwa Dengan menggunakan etnografi digital, studi ini menunjukkan bahwa mahasiswa aktif membentuk keterlibatan autentik di platform sosial selama masa pembelajaran daring. Mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai agen aktif yang membentuk dinamika pembelajaran digital.

1.7. Tinjauan Konseptual

Tinjauan konseptual dalam penelitian ini mencakup konsep-konsep utama yang akan digunakan untuk menganalisis fenomena keterlibatan mahasiswa dalam turnamen game online di UKM Unhas Esports dari perspektif antropologi Digital.

1. Simbol Dan Makna Budaya

Teori simbol menjadi landasan penting dalam membaca praktik budaya digital. Clifford Geertz (1973) memandang budaya sebagai sistem makna yang diekspresikan melalui simbol, sementara Roland Barthes (1972) menekankan bahwa simbol dan tanda menciptakan makna melalui proses semiotika. Dalam komunitas esports, simbol tidak hanya muncul dalam bentuk verbal, tetapi juga visual seperti nickname, logo tim, avatar, maupun gesture virtual dalam permainan. Semua bentuk simbol ini merepresentasikan status, solidaritas, dan nilai tertentu yang dimaknai bersama oleh anggota komunitas. Melalui teori simbol, penelitian ini menelusuri bagaimana simbol-simbol digital menjadi sarana ekspresi identitas dan pembentukan solidaritas sosial.

2. Identitas Sosial

Identitas sosial adalah bagian dari konsep diri seseorang yang berasal dari keanggotaannya dalam kelompok sosial tertentu, seperti tim, komunitas atau organisasi. Tajfel (1981) menjelaskan bahwa individu membentuk identitas sosial melalui proses kategorisasi, identifikasi, dan interaksi sosial. Identitas ini memberikan rasa memiliki dan rasa solidaritas dalam kelompok. Jenkins (2004) menambahkan identitas sosial terbentuk dari interaksi berkelanjutan antara individu dalam kelompok, di mana pengakuan sosial memegang peran penting dalam membentuk makna identitas. Dalam konteks UKM Esports Unhas, teori ini



digunakan untuk memahami bagaimana mahasiswa membangun identitas diri melalui komunitas permainan daring. Misalnya, identitas sebagai “anggota tim”, “pemain inti”, atau “pengurus UKM” tidak hanya berfungsi secara struktural, tetapi juga menjadi bagian dari self-definition dalam dunia digital.

3. Identitas Kolektif

Konsep identitas kolektif dari Alberto Melucci (1995) menjelaskan bahwa identitas kelompok terbentuk melalui proses interaksi dan komunikasi yang berkelanjutan antar anggota. Identitas ini bukan hasil statis, melainkan hasil dari negosiasi sosial yang berlangsung terus-menerus. Dalam konteks UKM Esports Unhas, identitas kolektif muncul ketika anggota komunitas membangun rasa kebersamaan melalui aktivitas seperti latihan tim, turnamen, atau interaksi di ruang digital. Proses ini memperlihatkan bagaimana kesadaran kelompok terbentuk dari tindakan simbolik dan emosi bersama, yang pada akhirnya menciptakan solidaritas dan struktur sosial internal komunitas.

4. Teori Pendukung

Selain ketiga teori utama tersebut, beberapa konsep lain digunakan secara kontekstual untuk memperkaya analisis, seperti: Hiperealitas (Jean Baudrillard, 1994) untuk menjelaskan bagaimana dunia digital menciptakan pengalaman semu yang dirasakan nyata oleh pemain; Nilai Lokal Bugis Makassar (Siri’ dan Sipakatau) digunakan untuk memahami bagaimana nilai-nilai tradisional diadaptasi ke dalam budaya digital, khususnya dalam etika kompetisi dan penghargaan antaranggota. Konsep-konsep tambahan ini tidak dibahas secara mendalam, melainkan berfungsi untuk memberikan konteks lokal dan memperkuat interpretasi hasil penelitian.

5. Hasil Penelitian Terdahulu

Bulygin et al. (2018) Hasil Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi antar penonton esports di Twitch sangat dipengaruhi oleh dinamika pertandingan. Chat room menjadi ruang aktif yang mencerminkan emosi kolektif, wacana identitas, serta solidaritas komunitas dalam bentuk real-time. Penelitian Berikutnya Blackburn et al. (2011) Mengatakan Bahwa Perilaku curang dalam game online tidak terjadi secara terisolasi. Studi ini n bahwa jaringan sosial dalam komunitas gaming turut berperan menyebarkan dan melanggengkan tindakan tersebut, menyoroti pemahaman sosial melalui pendekatan digital.

nya, Penelitian Oleh Colley et al. (2019) Mengungkapkan Bahwa basis lokasi seperti *Pokémon GO* memengaruhi gerak dan pemain di dunia nyata, menciptakan interaksi kompleks antara



ruang digital dan fisik. Studi ini mengungkap bahwa desain game membawa implikasi sosial dan geografis dalam kehidupan sehari-hari. Berikutnya, Penelitian Oleh Zarod (2021) Bahwa Hasil Penelitian ini menekankan pentingnya metode etnografi digital dalam memahami ekosistem esports. Dengan memanfaatkan wawancara dan observasi daring, studi ini menyajikan pandangan mendalam mengenai dinamika sosial yang terjadi dalam praktik gaming kompetitif. Berangkat Dari Hasil Penelitian Terdahulu Donkin (2020) juga Menyimpulkan bahwa Anak-anak menggunakan dunia virtual tidak hanya untuk bermain, tetapi juga sebagai media untuk membangun identitas dan relasi sosial. Studi etnografis ini memperlihatkan bahwa game seperti *Minecraft* memiliki potensi pedagogis dan sosial yang signifikan.

Dengan memperkuat landasan konseptual ini, penelitian diharapkan dapat menganalisis secara mendalam tidak hanya fenomena esports sebagai aktivitas permainan, tetapi sebagai representasi budaya yang kompleks, penuh simbol, dan sarat makna sosial.

6. Sejarah Game online

Permainan digital atau game telah mengalami perkembangan pesat sejak kemunculannya pada akhir abad ke-20. Awalnya, game bersifat offline dan dimainkan secara individual di perangkat seperti Atari atau Nintendo. Namun, dengan meningkatnya akses terhadap internet pada tahun 1990-an, muncul era game online, di mana pemain dapat saling berinteraksi secara real-time melalui jaringan (Miller & Slater, 2000). Game online pertama yang populer secara masif adalah MUDs (Multi-User Dungeons), yang menjadi fondasi bagi MMORPG seperti *World of Warcraft*. Sejak saat itu, perkembangan game menjadi lebih kompleks dan sosial, dengan kemunculan genre seperti MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), hingga battle royale.

Di Indonesia, perkembangan game online dimulai dengan popularitas *Warner* pada awal 2000-an, diikuti oleh kemunculan game seperti *Ragnarok Online*, *Point Blank*, dan *Dota*. Fenomena ini berkembang seiring dengan munculnya esports, komunitas digital, serta pergeseran budaya bermain dari aktivitas rekreatif menjadi bagian dari gaya hidup sosial dan identitas digital generasi muda (Boellstorff et al., 2012). Salah satu aspek penting dalam perkembangan game online adalah kemunculan game bot atau program otomatis yang menggantikan peran pemain dalam game. Bot digunakan untuk berbagai tujuan, seperti grinding, farming item, naking. Menurut Blackburn et al. (2011), penggunaan bot dapat imika sosial dalam komunitas game, karena menimbulkan a pemain yang bermain manual dan yang menggunakan bot juga menunjukkan bagaimana teknologi mengubah cara erlibatan dalam dunia game, yang dalam konteks antropologi sebagai bentuk mekanisasi budaya bermain.



Perkembangan konsol permainan digital menunjukkan dinamika budaya populer yang terus berubah seiring kemajuan teknologi. Pada awalnya, permainan video hanya dapat diakses melalui mesin arcade dan komputer sederhana pada akhir 1970-an hingga 1980-an. Konsol generasi awal seperti Atari 2600 dan Nintendo Entertainment System (NES) memperkenalkan bentuk hiburan interaktif ke ruang domestik dan menjadi simbol awal dari komodifikasi permainan digital dalam budaya modern. Memasuki era 1990-an hingga awal 2000-an, industri konsol mengalami transformasi signifikan. Hadirnya PlayStation dan Xbox tidak hanya meningkatkan kualitas grafis dan gameplay, tetapi juga menciptakan komunitas pemain yang lebih luas.

Fenomena ini menandai pergeseran permainan dari aktivitas individu menjadi bentuk kegiatan sosial dan kompetitif, di mana pemain membangun jaringan dan identitas melalui platform digital. Dalam dua dekade terakhir, kemunculan perangkat konsol portabel dan permainan berbasis daring (online) seperti PlayStation Network, Xbox Live, dan Nintendo Switch Online memperkuat integrasi teknologi dengan kehidupan sosial. Konsol tidak lagi sekadar media hiburan, melainkan juga ruang interaksi digital yang memungkinkan pertukaran simbol, ekspresi identitas, dan pembentukan komunitas global. Bagi mahasiswa atau komunitas kampus seperti UKM Esports Universitas Hasanuddin, perkembangan konsol turut membentuk cara mereka berinteraksi dan menegosiasikan identitas digital. Konsol menjadi sarana yang mempertemukan nilai kompetisi, kerja sama, serta gaya komunikasi khas generasi muda di ruang digital. Dengan demikian, perkembangan konsol tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi, tetapi juga perubahan dalam cara manusia memaknai permainan, kebersamaan, dan budaya digital.

Dalam dunia game online dan esports, simbol memiliki peran sentral dalam membangun makna, identitas, dan struktur sosial dalam komunitas digital. Simbol dalam konteks ini mencakup segala bentuk representasi yang membawa makna khusus di dalam arena permainan seperti logo tim, avatar, skin karakter, nickname, hingga gestur atau emote yang digunakan selama permainan. Clifford Geertz (1973) menjelaskan bahwa simbol dalam kebudayaan berfungsi sebagai “model of” dan “model for” realitas sosial; artinya simbol bukan hanya merepresentasikan dunia, tetapi juga membentuk tindakan sosial berdasarkan interpretasi terhadap dunia tersebut. Dalam pendekatan semiotika, simbol-simbol ini terdiri atas tanda (sign) dan penanda (signifier), sebagaimana dijelaskan oleh Roland Barthes (1972). Tanda adalah keseluruhan makna yang dipahami, sedangkan penanda adalah bentuk visual atau linguistik yang memicu interpretasi tersebut. Misalnya, gendaris dalam game bukan hanya soal estetika, tetapi menjadi se, dan keahlian dalam komunitas. Bahkan jargon seperti “GG”, “sh rank” dapat dipahami sebagai simbol linguistik yang i, identitas, dan interaksi dalam kelompok gamer.



Lebih jauh, Jean Baudrillard (1994) dalam konsep hiperealitas menjelaskan bahwa dalam budaya digital, representasi kadang melampaui realitas itu sendiri. Dalam komunitas esports, ini bisa terlihat dari bagaimana avatar atau identitas digital lebih dominan dari identitas asli. Mahasiswa dalam UKM Esports Unhas bisa lebih dikenal melalui nickname atau role dalam game daripada identitas mereka di luar arena digital. Realitas digital menjadi arena utama bagi pembentukan citra diri, bukan sekadar refleksi dari kehidupan nyata. Ini menciptakan kondisi di mana simbol-simbol tersebut tidak hanya merepresentasikan kenyataan, tetapi menggantikannya. Simbol juga berfungsi membentuk struktur makna kolektif dalam turnamen atau latihan esports, seperti ritual pemilihan role, selebrasi kemenangan, hingga penyematan gelar atau panggilan khusus dalam komunitas. Semua ini menciptakan sistem tanda yang kompleks, di mana relasi sosial tidak lagi dibangun semata melalui interaksi nyata, tetapi juga melalui representasi simbolik yang diciptakan dan dikenali oleh komunitas. Maka dari itu, simbol dalam budaya game tidak hanya berfungsi sebagai ornamen digital, tetapi sebagai struktur penopang identitas, kekuasaan, dan makna sosial dalam komunitas digital kampus.



BAB II

METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Pendekatan Penelitian

Digital etnografi (juga dikenal sebagai netnografi atau virtual ethnography) merupakan adaptasi dari etnografi tradisional yang dilakukan di dunia digital. Pendekatan ini sangat tepat untuk meneliti komunitas game online karena komunitas tersebut secara aktif berinteraksi, membangun budaya, dan menciptakan makna di dalam ruang digital seperti game, forum, dan media sosial. yang bertujuan untuk memahami perilaku dan interaksi sosial dalam komunitas game online secara mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati praktik budaya digital sebagaimana adanya di ruang virtual. Sebagaimana dijelaskan oleh Hine (2015), etnografi digital berfokus pada bagaimana aktivitas daring menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan bagaimana makna dibentuk oleh para pelakunya dalam ekosistem digital.

2.2. Pemilihan Lokasi Penelitian

Dalam etnografi digital, "lokasi" merujuk pada ruang digital tempat komunitas berinteraksi. Untuk komunitas game online *Mobile Legends*, ini bisa mencakup: Lingkungan dalam Game *Mobile Legends*: chat dalam game, guild (Squad), atau klan. Platform komunikasi: Discord, Reddit, forum resmi game. Media sosial: grup Instagram, Tiktok, atau platform lain yang digunakan oleh komunitas. Sesuai dengan pendekatan etnografi digital (Kozinets, 2010) yang menekankan pentingnya keterlibatan dalam ruang virtual dan budaya komunitas online. Penelitian dilakukan di lingkungan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Esports Universitas Hasanuddin, dengan fokus pada divisi *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Lokasi ini dipilih karena menjadi pusat aktivitas mahasiswa yang aktif dalam permainan kompetitif digital. Penelitian lapangan dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu dari Juli hingga September 2025, meliputi kegiatan observasi daring, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan di beberapa ruang digital komunitas seperti Discord dan WhatsApp Group, serta di arena permainan (in-game) dan kegiatan luring seperti latihan tim serta turnamen internal UKM.

2.3. Informan Penelitian

Informan dipilih secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif dan variasi peran dalam komunitas. Terdapat enam informan utama yang mewakili pemain, manajer, dan pengurus UKM Esports Unhas. Data mengenai informan berikut:



Umur	Role	Lama Bergabung	Posisi

1	Kin Kin	21	Leader	2 Tahun	Ketua Umum UKM
2	Icann	20	Manager Tim MLBB	2 Tahun	Coaching MLBB UKM
3	Eky	21	Jungler	1,5 Tahun	Pemain inti
4	Sandi	22	Gold laner	3 Tahun	Pemain inti
5	Chitanda	21	Mid Laner	2 Tahun	Pemain inti
6	Icci	22	Roamer	3 Tahun	Pemain inti

Tabel 2. 1 Informan Penelitian

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Observasi Partisipatif: Peneliti bergabung dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas untuk memahami norma, nilai, dan praktik sosial yang berlaku. Melalui observasi partisipatif, peneliti ikut serta dalam kegiatan komunitas baik di platform Discord maupun dalam permainan Mobile Legends untuk memahami dinamika sosial dan penggunaan simbol. melalui Discord dan WhatsApp dengan durasi 45–60 menit, membahas pengalaman bermain, makna simbol, nilai budaya, dan struktur sosial komunitas. Mengikuti aktivitas sehari-hari seperti bermain bersama, bergabung dalam percakapan, atau menyimak diskusi internal. Lakukan observasi terhadap interaksi, Gaya Bahasa, Ekspresi Budaya, dan Ritual Komunitas (misalnya event mingguan, turnamen, dll). Dokumentasi Digital: Mengumpulkan data melalui tangkapan layar (Screenshot) , rekaman percakapan, atau catatan lapangan digital dan log aktivitas komunitas. Wawancara Daring (online) Seperti yang diuraikan oleh Pink et al. (2016), data dalam etnografi digital dapat berupa teks, gambar, dan rekaman audiovisual yang dibagikan oleh anggota komunitas. Peneliti juga mencatat pengalaman pribadi dan refleksi lapangan sebagai bagian dari proses observasi kualitatif. Melakukan wawancara dengan anggota komunitas melalui chat atau panggilan suara (voice call) untuk mendapatkan perspektif langsung.

Sebagai bagian dari metode observasi partisipatif ,peneliti menyusun log interaksi untuk mencatat secara sistematis aktifitas,waktu,dan bentuk komunikasi yang terjadi selama observasi daring.log ini berfungsi untuk merekam dinamika sosial di



initas UKM Esports Universitas Hasanuddin ,baik di platform whatsapp group. Setiap entri log mencakup tanggal atform yang digunakan ,jenis kegiatan amen),bentuk interaksi (pesan teks ,emoji,voice chat)serta peneliti mengenai makna sosial dari peristiwa yang

diamati.pencatatan dilakukan segera setelah observasi untuk menjaga keakuratan konteks .

Tanggal	Platform	Aktifitas	Bentuk Interaksi
19 Juli 2025	Discord	Bergabung di kanal main room MLBB	Sapaan dan emoji
25 Juli 2025	Discord	Latihan tim (Scrim)	Voice chat koordinasi strartegi
5 Agustus 2025	Whatsapp	Diskusi Strategi Turnamen	Chat teks & sticker
20 Agustus 2025	Discord	Turnamen Internal	Chat publik & unggahan meme
10 September 2025	Luring	Turnamen Antar Fakultas	Interaksi langsung

Tabel 2. 2 Log Interaksi

2.5. Etika Penelitian

Dari segi etika, penelitian ini mengacu pada pedoman yang dirancang oleh Markham dan Buchanan (2012), yaitu dengan menjaga anonimitas informan, meminta persetujuan bila diperlukan (terutama di komunitas tertutup), serta memastikan bahwa data dikumpulkan secara etis tanpa mengganggu privasi pengguna. Refleksi posisi peneliti juga dilakukan untuk menghindari konflik kepentingan dan bias personal. Etika dalam etnografi digital sangat penting, mengingat sensitivitas data pribadi dan privasi pengguna. Penelitian ini mengikuti pedoman etika penelitian digital (Markham & Buchanan, 2012) yang menekankan perlindungan terhadap privasi dan kenyamanan partisipan. Peneliti hanya mengakses kanal komunikasi publik dan semi-publik, seperti grup latihan dan forum diskusi umum di Discord UKM Esports Unhas. Peneliti harus: Meminta izin sebelum mengutip atau menggunakan data pribadi. Menjaga anonimitas partisipan dengan literas. Mematuhi pedoman etika penelitian yang berlaku.



yang tidak diakses meliputi: Percakapan pribadi (private chat) g administrasi internal UKM seperti rapat pengurus dan data konflik atau topik sensitif, serta Materi visual yang menampilkan nama asli, wajah, akun pribadi) tanpa izin eksplisit. Data yang hanya digunakan dalam bentuk ringkasan tematik setelah

disamarkan. Seluruh informan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan menandatangani persetujuan partisipasi (informed consent). Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap kebijakan internal komunitas dan menjaga posisi sebagai pengamat partisipan yang netral selama penelitian berlangsung.

2.6. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan interpretatif, sejalan dengan karakter antropologi digital. Data yang diperoleh melalui observasi partisipatif daring, wawancara mendalam, dan dokumentasi digital dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic analysis). Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu pemilahan data mentah yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya yang berkaitan dengan simbol digital, struktur tim, hierarki sosial, ritual turnamen, serta nilai lokal Bugis-Makassar (siri' dan sipakatau). Pada tahap ini, peneliti menyeleksi interaksi, percakapan, dan narasi informan yang merepresentasikan proses pembentukan identitas kolektif dalam komunitas UKM Esports Unhas. Tahap kedua adalah pengkodean terbuka (open coding), dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori tematik seperti identitas simbolik, relasi kekuasaan, solidaritas tim, nilai harga diri, dan etika saling menghormati. Pengkodean ini tidak dilakukan secara mekanis, tetapi melalui pembacaan berulang terhadap data untuk menangkap makna sosial yang dikonstruksi oleh partisipan.

Tahap ketiga adalah interpretasi kultural, yaitu mengaitkan tema-tema yang ditemukan dengan kerangka teori identitas sosial (Tajfel), simbol dan makna budaya (Geertz dan Barthes), serta identitas kolektif (Melucci). Pada tahap ini, peneliti menempatkan praktik digital mahasiswa sebagai praktik budaya yang hidup, bukan sekadar perilaku teknis dalam bermain game. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Tom Boellstorff (2008; 2012) yang menegaskan bahwa dunia digital merupakan cultural field yang otonom, di mana identitas, relasi sosial, dan nilai budaya dikonstruksi melalui interaksi simbolik. Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini tidak bertujuan mencari kebenaran objektif tunggal, melainkan memahami bagaimana realitas sosial dimaknai dan dinegosiasikan oleh anggota komunitas esports.

