

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, *game online* sudah menjadi permainan yang digemari oleh masyarakat. Pada era *modern* ini, berbagai informasi dapat diakses menggunakan internet secara bebas tidak terkecuali oleh remaja. Bukan saja informasi, sarana hiburan pun juga ada di dalam internet. Jika dahulu remaja hanya mengenal permainan yang jauh dari kata teknologi seperti main gambar, petak umpet, layangan, gasing, meriam bambu dan sebagainya. Namun kini permainan tradisional telah berkurang peminatnya, karena remaja telah mengenal permainan berbasis console, *PC* ataupun gadget. Perkembangan teknologi yang terus berkembang banyak menghadirkan berbagai *game*, baik itu *game offline* maupun *game online*.

Game merupakan sesuatu permainan yang mempunyai aturan tertentu sehingga ada satu pemenang, biasanya dilakukan untuk hiburan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang. Menurut Adams & Rollings *game online* merupakan permainan yang dapat dilakukan dengan banyak pemain, dimana perangkat yang digunakan pemain terhubung dengan jaringan internet. *game online* memiliki berbagai genre, mulai dari *game online* yang bertemakan *action*, *adventure*, *action adventure*, *idle gaming*, *simulasi*, *RPG (Role Playing Game)*, *sport* dan, *strategy* (Kartini, 2016:484).

Sebelum *game online* bisa digunakan melalui media *hp* atau *smartphone*, para remaja mengenal permainan sederhana seperti bermain layangan, kelereng, petak umpet, sepak bola dan lain sebagainya, sebagai wadah interaksi antar

remaja. Sekarang ini, remaja tidak banyak yang memainkan permainan sederhana seperti yang disebutkan diatas, karena para remaja sudah memiliki *smartphone* yang bisa mengakses *game online*, salah satunya *game Mobile Legends* yang bergenre MOBA. MOBA merupakan sub genre dari *game* strategi yang cukup banyak disukai. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah *game* 5 lawan 5 dengan tujuan menghancurkan markas lawan (Prawiono, 2020:3).

Game Mobile Legends yang termasuk dalam *game* MOBA ini menjadi salah satu dari *game* gratis yang banyak di download melalui aplikasi *apps store* maupun *google play store*, yang melebihi dari 50 juta masyarakat di seluruh dunia yang mengunduhnya (Prawiono, 2020:4). Tidak diragukan lagi bahwa penggemarnya sangat banyak, salah satunya di Indonesia. Menurut pernyataan pengembang *game Mobile Legends*, Dimas Wiratama S selaku operasional Manager Moonton Indonesia mengatakan bahwa dalam satu bulan pengguna aktif *Mobile Legends* di Indonesia melampaui 50 juta pemain. Saat ini Indonesia merupakan kontributor pengguna aktif terbesar *Mobile Legends* setiap bulannya dari total 170 juta jiwa pengguna aktif di seluruh dunia (Hasan 2021:2).

Berdasarkan data yang di peroleh dari artikel [hai.grid.id](https://doi.org/10.30605/hai.grid.id) yang di tulis Rizki Ramadan dengan judul Perkembangan *Mobile Legends* di Dunia dan Indonesia, sejak tahun 2016 hingga saat sekarang ini mengatakan bahwasan nya sudah tercatat lebih (seratus) 100 negara dan sudah tersedia dalam dua puluh dua (22) bahasa, tidak terkecuali berbahasa Indonesia,dan perkembangan jumlah pengguna atau pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2016 pengguna *game Mobile Legends* berada di angka 30 juta

pemain, pada tahun 2017 pengguna game *Mobile Legends* mengalami peningkatan menjadi 70 juta pemain, saat 2018 awal Kembali mengalami peningkatan pengguna game *Mobile Legends* menjadi 130 juta pemain, lalu saat bulan September di tahun yang sama game *Mobile Legends* Kembali mengalami peningkatan dengan jumlah pengguna menjadi 200 juta pengguna di seluruh dunia. Pada data di atas Indonesia memiliki 70 juta pemain ada 30 juta pemain baru tiap bulannya dengan 62,4 juta match atau pertandingan yang di mainkan dalam satu harinya.

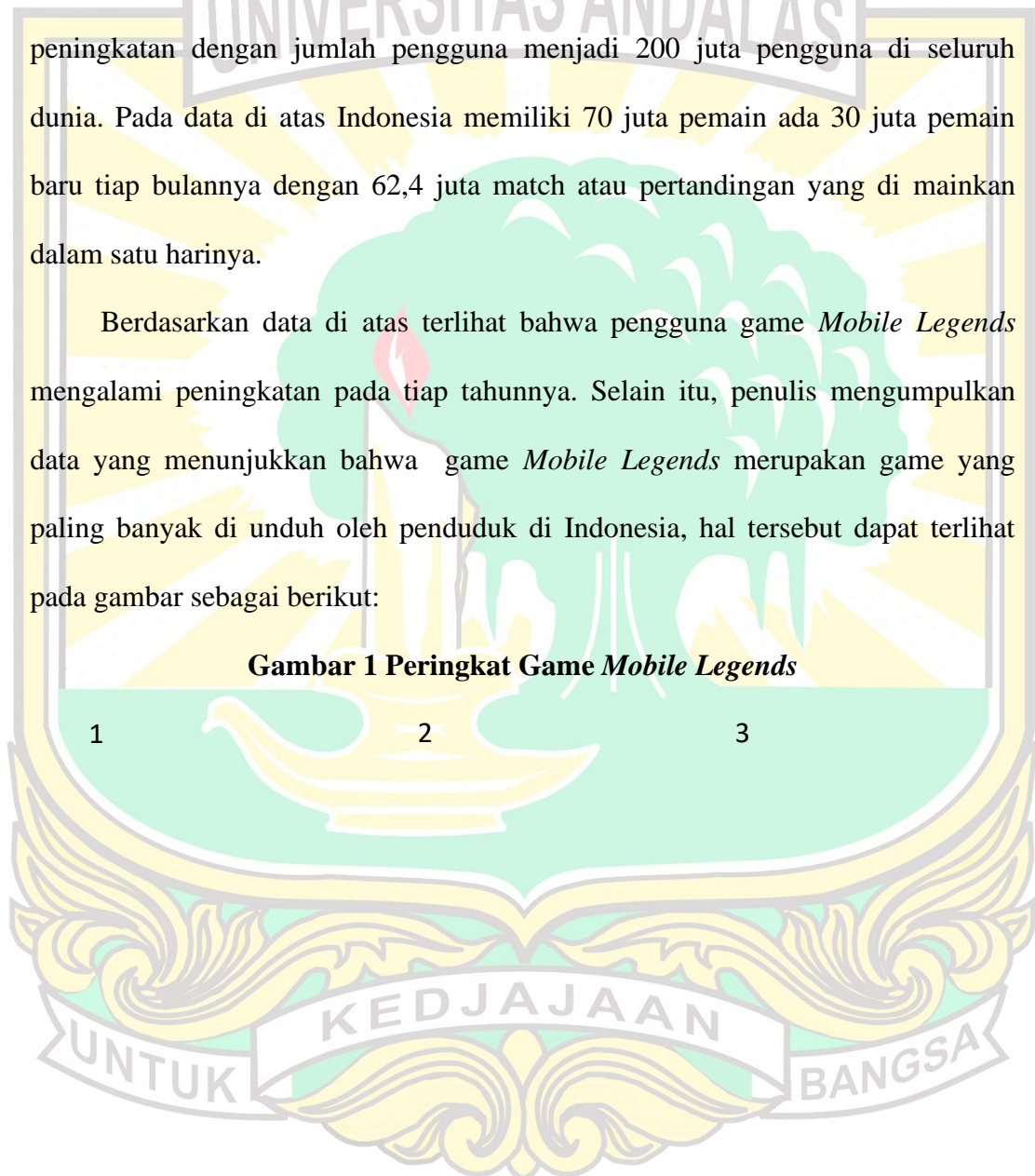
Berdasarkan data di atas terlihat bahwa pengguna game *Mobile Legends* mengalami peningkatan pada tiap tahunnya. Selain itu, penulis mengumpulkan data yang menunjukkan bahwa game *Mobile Legends* merupakan game yang paling banyak di unduh oleh penduduk di Indonesia, hal tersebut dapat terlihat pada gambar sebagai berikut:

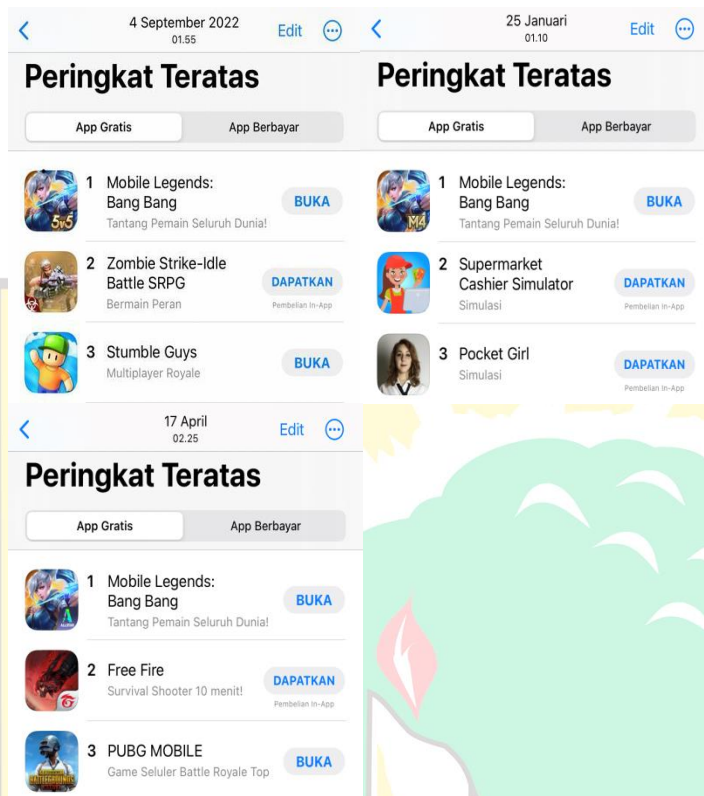
Gambar 1 Peringkat Game *Mobile Legends*

1

2

3





Sumber: Pengolahan Data Primer 2022

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa game *Mobile Legends* masih menjadi game online terlaris atau paling banyak diunduh oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Dari ketiga gambar yang menunjukkan peringkat game *Mobile Legends* diatas, penulis mengambil gambar peringkat game *Mobile Legends* tersebut mulai dari bulan September 2022 hingga bulan April 2023, hal tersebut menunjukkan dalam kurun waktu tujuh bulan menggambarkan bahwa permainan game *Mobile Legends* sangat diminati, tidak terkecuali oleh remaja. Dengan tingginya minat remaja memainkan game *Mobile Legends* maka akan berpengaruh pada pola hidup dan perilakunya.

Berdasarkan pengamatan selama penelitian, menunjukkan bahwa pemain game *Mobile Legends* sendiri dalam melakukan satu pertandingan membutuhkan

waktu 10- 30 menit, dengan durasi permainan yang cukup lama tersebut membuat remaja bisa memakan waktu berjam-jam dalam memainkan game *Mobile Legends*. Selain itu, juga terdapat perubahan perilaku terhadap remaja yang bermain game *Mobile Legends* seperti remaja sering meluapkan amarahnya saat mengalami kekalahan dengan membanting *hp* bahkan sampai mengatakan kata-kata kotor.

Tidak sedikit remaja tertarik terhadap game *Mobile Legends* karena Game *Mobile Legends* sangat praktis, lalu hampir sebagian besar remaja saat ini sudah memiliki *smartphone* mereka sendiri, dan game *Mobile Legends* tidak memakan tempat yang banyak seperti game online lainnya seperti game online yang di akses dengan komputer atau *pc*.

Di sisi lain, ketertarikan remaja pada game *Mobile Legend* dikarenakan adanya trend game online yang ada di *smartphone*, mayoritas remaja memilikinya dan itu juga termasuk game *Mobile Legends* karena dimedia sosial juga sedang gencarnya pembahasan tentang game ini. Selain itu permainan didalam game *Mobile Legends* mudah dimainkan, dan permainan ini juga menyuguhkan grafik-grafik memanjakan mata, karakter dari game cukup bervariasi dan menarik, sehingga membuat remaja tertarik memainkannya dalam waktu yang lama. Dengan munculnya pemain teratas atau professional player dari game tersebut, membuat para remaja terinspirasi untuk bermain game *Mobile Legends* seperti mereka. Selain itu, game *Mobile Legends* merupakan salah satu game yang dilombakan dan menjadi salah satu cabang olahraga elektronik di ESI dibawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA).

Bermain *game Mobile Legends* (ini) juga bisa menghasilkan uang bagi remaja dengan syarat mereka harus berada dirank atau peringkat yang paling tinggi agar penyewa jasanya percaya bahwa dia bisa meningkatkan peringkat akun *player costumer* dan itu disebut dengan istilah joki. Joki adalah orang yang memainkan akun orang lain sampai ke rank yang ditentukan oleh costumernya dengan imbalan uang. Fenomena seperti ini sangat memakan waktu para remaja sebagai joki dari *game Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* pada saat ini tidak hanya digunakan remaja untuk mengisi waktu luang saja, karena remaja sudah sangat menggemari *game Mobile Legends* yang mengakibatkan terjadinya perubahan terhadap sifat perilaku terhadap remaja.

Berdasarkan pengamatan, ada berbagai bentuk perilaku remaja yang disebabkan pengaruh dari *game Mobile Legend*, mulai dari mengasah otak dalam menjalankan strategi saat bermain. Disisi lain, remaja yang memainkan *game online* pada umumnya dapat dengan mudahnya melontarkan perkataan dan umpatan kasar atau kotor yang berupa cacian dan hinaan dikala keadaan mereka mengalami kekalahan, perkataan tersebut seperti menggunakan nama binatang, atau bahasa yang tidak layak untuk di ucapakan, bahkan diperparah dengan pukulan atau serangan fisik lainnya pada orang yang ada disekitarnya.

Seperti dikutip dari Suarajatim.id yang di tulis oleh Kontributor Muhammad Taufiq, pada Rabu, 09 September 2020, pukul 15:29 WIB menulis bahwa seorang remaja di Kabupaten Malang nekat menghabisi nyawa temannya sendiri lantaran sering di *bully* saat bermain *game Mobile Legends*. Tersangka mengaku sering di hina oleh korban dengan perkatan kotor yang membuat

tersangka telah lama memendam sakit hati, tetapi tidak terlintas di pikirannya jika pada akhirnya sampai berujung maut¹.

Berdasarkan pengamatan menunjukkan bahwa kegemaran remaja memainkan *game Mobile Legends* telah menimbulkan dampak positif dan negatif, diantaranya remaja yang bermain *game Mobile Legends* merasa tidak mampu mengurangi bahkan menghentikan waktu mereka untuk bermain *game* tersebut. Mereka yang bermain *game online* akan tidak disiplin terhadap waktu, karena remaja menghabiskan waktunya dengan bermain *game Mobile Legends*, dan mengesampingkan kegiatan lain. Saat mereka sudah kecanduan terhadap *game* tersebut, sering kali tidak mempedulikan hubungan sosial mereka terhadap keluarga maupun lingkungannya, walaupun remaja itu dapat bersosialisasi dengan pemain lain di dalam *game*.

Namun pada saat ini, *game Mobile Legends* sudah menjadi bagian dari salah satu cabang olah raga elektronik sehingga remaja yang gemar bermain *Game Mobile Legends* dapat mengikutinya agar bisa mengatur waktu mereka dalam bermain *game*, karena jika sudah tergabung dalam cabang olah raga tersebut tentu saja para remaja harus mengikuti aturan yang sudah ditentukan oleh penggiat olah raga *Esport*.

Audi E. Prasetio (2017) mengatakan bahwa *esport* atau *Electronic Sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama (Kurniawan, 2019: 62). Wahyudi (dalam Kurniawan, 2029: 62) juga

¹ Suarajatim.id pada 09 September 2020. Lihat laman website <https://jatim.suara.com/read/2020/09/09/152942/sering-dibully-saat-main-mobile-legends-muhammad-palu-kepala-kawannya?page=all>

mengatakan bahwa *esport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan latihan yang khusus yang sama seperti atlet cabang olahraga lainnya.

Sejarah *esport* itu sendiri dimulai pada tahun 1951. Komputer utama khusus untuk bermain game lahir pada tahun 1951 tersebut, pada saat itu Indonesia masih dalam masa transisi kepemimpinan Ir. Soekarno dan masih berbenah perihal perkembangan. Kelahiran internet pada tahun 1983 pada akhirnya membuat sebuah peluang yang besar sebagai pintu untuk mengakrabkan Indonesia dengan dunia *game*. Keberadaan komputer yang sudah dilengkapi dengan internet membuat game online semakin marak dan semakin maju di Indonesia. Semakin majunya game online, pada tahun 1999 adalah pertama kalinya diadakan kompetisi *game online* di Indonesia, akan tetapi dengan minimnya fasilitas pada saat itu, pemain game online harus mengakses website game yang telah disediakan di perangkat computer yang tersedia di warnet sehingga perkembangan kompetisi game online, akan tetapi menjadi lahan promosi bagi penggiat Liga Game karena maraknya warnet pada era 90an ampai 2000an yang menjadi pionir munculnya *Esport* di Indonesia. (Kurniawan, 2019: 62).

Dex Glenniza (dalam Kurniawan, 2019: 65) mengatakan bahwa *game* yang kompetitif membutuhkan strategi dan pengarahan fisik yang tinggi juga, walaupun tidak lebih tinggi dari yang melakukan olahraga fisik seperti basket dan sepakbola. Tetapi apa saja yang memiliki struktur dan level kompetisi tergolong tingkat atas, itu semua dapat digolongkan sebagai “*sport*”.

Perbedaan antara atlet *e-sport* dengan seorang *gamer* atau pemain game biasa ialah atlet butuh untuk melatih fisik dan stamina agar mampu berkompetisi layaknya atlet sebagaimana, selain melatih stamina dan fisik atlet *esport* juga butuh melatih kemampuan logika dan intelektual untuk mengatur strategi dalam bermain game saat berkompetisi sedangkan pemain biasa hanya untuk mengisi waktu senggang atau untuk bermain bersama teman.

Brilio (dalam Kurniawan, 2019: 65) mengatakan bahwa atlet e-esport berlatih 8-9 jam perhari dengan berbagai metode latihan saat bermain dengan tujuan melatih strategi dan reflek saat mereka bertanding. Atlet professional Esport juga butuh konsentrasi, dedikasi, praktik, persiapan mental dan stamina.

Gambaran *esport* secara umum kaitakan dengan perilaku remaja sebelum dan sesudah masuk *esport* berdasarkan peraturan yang ada di *esport*. Begitu juga dengan remaja di kota Sawahlunto. Pada awal 2017 di kalangan remaja Kota Sawahlunto antusias terhadap game *Mobile Legends* sangat tinggi, dikarenakan remaja pada saat itu awalnya hanya mengikuti trend yang tengah berlangsung di media sosial yang sampai ke lingkungan perkumpulan remaja di Kota Sawahlunto. Ditambah lagi dengan diadakannya turnamen berskala kecil di Kota Sawahlunto, membuat remaja semakin antusias bermain *Mobile Legends*. Mereka rela bermain berjam jam untuk latihan agar bisa menjadi juara pada saat *tournament*. Di samping itu mereka melupakan kewajiban mereka sebagai pelajar seperti melupakan waktu belajar dan tugas sekolahnya. Dari yang awalnya hanya mengikuti sebuah trend di sosial media sekarang para remaja di kota Sawahlunto

menjadi kecanduan memainkan *game Mobile Legend*, mulai bermain di pinggir jalan, hingga di cafe yang ada di kota Sawahlunto.

Semakin tingginya peminat *game Mobile Legends* di Sawahlunto membuat pemerintah kota Sawahlunto mendirikan *gaming house* di bawah naungan ESI (Esport Indonesia) yang mewedahi minat bermain *game* dengan harapan remaja kota Sawahlunto naik ke tingkat selanjutnya dalam bermain *game* seperti menjadi atlet untuk mewakili Kota Sawahlunto di ajang kejuaraan nasional. Ditambah dengan masyarakat Sawahlunto di haruskan untuk berkegiatan di rumah saja karena pandemic COVID 19 membuat para remaja Kota Sawahlunto memainkan *game Mobile Legends* pada saat kegiatan sekolah yang dilaksanakan secara *online*.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan hal diatas maka kajian ini akan melihat bagaimana perilaku remaja yang bermain *game online Mobile Legends* di Kota Sawahlunto dan secara khusus mereka yang tergabung dalam ESI (Esport Indonesia) Kota Sawahlunto. Maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah dan program ESI (Esport Indonesia) di kota Sawahlunto.
2. Faktor-Faktor apa yang melatarbelakangi atlet remaja bermain *game Mobile Legends* di ESI kota Sawahlunto.
3. Bagaimana perilaku atlet remaja ESI kota Sawahlunto dalam memainkan *game Mobile Legends*

4. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari perilaku atlet remaja ESI kota Sawahlunto dalam bermain game *Mobile Legends*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan sejarah dan program ESI (Esport Indonesia) di kota Sawahlunto.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang melatarbelakangi atlet remaja bermain game *Mobile Legends* di ESI kota Sawahlunto.
3. Mendeskripsikan perilaku atlet remaja ESI kota Sawahlunto dalam memainkan game *Mobile Legends*.
4. Mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dari perilaku atlet remaja ESI kota Sawahlunto dalam bermain game *Mobile Legends*.

D. Manfaat penelitian

1. Secara Akademis, penulisan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kajian pustaka dalam kajian ilmu Antropologi mengenai perilaku remaja yang bermain *Game Mobile Legends*.
2. Secara Praktis, Penulisan Ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan sumbangan pemikiran bagi penulis lain, mahasiswa dan masyarakat mengenai isu yang sama.

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai acuan dalam melakukan penulisan, peneliti melakukan studi literatur terdahulu yang berhubungan dengan penulisan yang akan di lakukan.

Pertama, artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari”, oleh Yoga Yudha Prasetya, dkk dalam jurnal Ilmu Komunikasi tahun 2020. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh *game Mobile Legends* terhadap siswa SMA Negeri 1 Kendari. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi siswa SMA Negeri 1 Kendari. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode kuantitatif dan kuesioner sebagai sumber data. berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi.

Kesimpulannya, *game online Mobile Legends* dan perilaku komunikasi siswa SMA Negeri 1 Kendari mempunyai nilai rata-rata dari variabel *Mobile Legends* sebesar 2.81 yang berada pada kualifikasi tinggi dan nilai rata-rata variabel perilaku komunikasi sebesar 2.51 yang berada pada kualifikasi tinggi. Sehingga artinya siswa cukup aktif memainkan *game online Mobile Legend* yang akan mempengaruhi perilaku komunikasi siswa. Dengan adanya tujuan yang akan di capai dalam *game online mobile legend* seperti menjadi pengguna terbaik dan meningkatkan peringkat dalam *game* tersebut, maka kecenderungan untuk memainkan *game* tersebut akan meningkat. Persamaan tulisan ini dengan permasalahan yang penulis kaji yaitu sama-sama melihat perilaku remaja bermain *game online Mobile Legends*, dan perbedaannya yaitu peneliti menjadikan atlet remaja sebagai informan penelitian sedangkan tulisan oleh Yoga Yudha Prasetya menjadikan siswa SMA sebagai informan penelitiannya.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Al' Ikrar dari Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam , IAIN Pare-Pare tahun 2020 dengan judul “Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-Bang* Terhadap Perilaku Remaja Lappa Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa”. Skripsi ini berfokus kepada seberapa besar dampak yang di timbulkan *game Mobile Legends* akan perilaku remaja, serta mengetahui upaya yang dilakukan remaja terhindar dari kecendrungan media *game* untuk mencapai tahap kesenangan yang tinggi, supaya terlepas dari perilaku yang sering terjadi dilingkungan pemuda atau remaja di lingkungan sekitarnya. Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat perilaku remaja bermain *game online Mobile Legends*, dan perbedaannya yaitu skripsi tersebut melihat upaya yang dilakukan remaja agar terhindar dari kecenderungan sosial media, sedangkan peneliti hanya melihat perilaku dari atlet remaja yang bermain *game online Mobile Legends*.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Andriyanto Hasan, dkk, dengan judul “Dampak *Game online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Sosial Remaja” dalam *Student journal of Community Education* tahun 2021. Metode dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan tujuan menjelaskan dampak *game online Mobile Legends* terhadap perilaku sosial remaja di desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango.

Hasil tulisan ini menunjukkan bahwasannya lebih dominan dampak negatif dan dampak positifnya kurang. Akibat tersebut tampak pada perilaku remaja yang sering memainkan *Mobile Legends* dan mencakup bagian sosial dan psikologis. Saran dari penulisan ini, remaja sebaiknya lebih mengalokasikan

waktu bermain game dengan lebih baik. Selain itu, pengawasan dan kontrol dari orang tua sangat dibutuhkan dalam memantau kegiatan dan perilaku anaknya. Memainkan *Mobile Legends*: Bang Bang yang melampaui batas dapat mencelakakan diri sendiri. Jika terbiasa akan hal tersebut dan tidak dihentikan, maka bisa mengancam sifat dan perilaku bahkan membahayakan kehidupan.

Kesimpulan dari penulisan tersebut terlihat jelas bahwa ketika *game online Mobile Legends* bisa dioperasikan dengan baik akan bermanfaat bagi penggunanya, meliputi dampak sosial dan dampak psikis. Dampak sosialnya dapat menimbulkan perilaku anti sosial akibat lebih memntingkan permainan ini dari pada lingkungannya sendiri dalam waktu yang lama, tidak dapat mengalihkan pikiran pada kegiatan lain. Dampak psikologis, *game Mobile Legends* juga dapat mengakibatkan penggunanya sulit untuk fokus dan akan selalu berpikiran pada *game online Mobile Legends*, sehingga menimbulkan tindakan kasar terhadap penggunanya. Tindakan tersebut berupa, mengambil hak orang lain, menyakiti teman secara fisik, mengumpat kepada orang tua sendiri serta tindakan yang melanggar norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Persamaan tulisan ini dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat perilaku remaja bermain *game online Mobile Legends*, dan perbedaannya yaitu peneliti mendeskripsikan macam-macam perilaku remaja yang bermain *game online Mobile Legends* sedangkan tulisan Andriyanto Hasan, dkk hanya menjelaskan perilaku sosial remaja yang bermain *game online Mobile Legends*.

Selanjutnya, tulisan yang berjudul “Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta”, oleh

Heri Satria Setiawan prodi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI tahun 2018, dengan tujuan untuk mengetahui dampak pengaruh *game mobile* terhadap aktifitas pergaulan siswa SD Negeri 07 Tanjung Barat. Pokok bahasan penulisan ini adalah siswa SD yang mempunyai intensitas kegemaran bermain *game mobile* yang tinggi. Pengumpulan data yang digunakan yaitu beberapa daftar pertanyaan pada siswa.

Tulisan ini menjelaskan bahwa mayoritas siswa gemar bermain *Game mobile*. Hal ini terlihat dari semangat siswa saat bermain *game*, siswa yang membawa *handphone* maupun tablet ke sekolah, mereka memanfaatkannya untuk bermain *game* saat waktu istirahat pelajaran berlangsung. Mereka terampil dalam menjalankan *game* yang dimainkannya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa *game* cukup dekat dengan kehidupan siswa yang dapat menimbulkan perubahan terhadap pola perilaku keseharian siswa. Kecendrungan siswa dalam bermain *game* tersebut memunculkan kekhawatiran orang tua dan guru terhadap minat belajar siswa yang bisa saja berkurang karena kegemaran siswa dalam bermain *game*. Selain itu, jenis permainan yang dipilih juga mempengaruhi perilaku pada siswa terlebih lagi pada siswa SD yang masih dalam proses gemar meniru apa yang ada disekitarnya.

Persamaan tulisan diatas dengan penulis ialah sama – sama melihat dampak yang di sebabkan oleh *game Mobile Legends*, sedangkan perbedaan tulisannya terlihat pada penulis yang memaparkan perilaku dari remaja yang memainkan *game Mobile Legends*, perbedaan selanjutnya dilihat dari informan yang akan diteliti. Pada tulisan di atas informannya meruakan siswa SD Negeri 07

Tanjung Barat sedangkan informan dari penulis merupakan atlet olahraga elektronik.

Kelima, artikel yang ditulis oleh Zulkifli, dkk, dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa pada tahun 2020, dengan judul “Perilaku Antisosial Remaja Pemain *Game online* Di Desa Sebagu Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas”. Penulisan ini berfokus kepada perilaku antisosial remaja yang bermain *game online*, dengan metode kualitatif deskripsi, dan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulannya, perilaku penggunaan *game online* oleh remaja menimbulkan sikap antisosial pada remaja karena interaksi yang terjalin sangat minim sehingga remaja tidak peka dengan lingkungan sekitarnya. Untuk bermain *game online* remaja bisa menghabiskan waktu hingga larut malam dan mengganggu ketentraman umum. *Game online* umumnya bertujuan untuk hiburan tetapi faktanya *game online* dimainkan secara berlebihan, bisa dikatakan *game online* sudah menjadi salah satu wadah melarikan diri dari realitas kehidupan hingga muncul sikap kecanduan *game online*.

Persamaan penulisan yang dipaparkan diatas dengan penulisan yang akan penulis lakukan ialah membahas dampak dan perilaku remaja dalam bermain *game Mobile Legends*. Sedangkan perbedaannya, ialah penulis melihat dari sudut pandang antropologis mengenai dampak dan perilaku remaja akibat bermain *game Mobile Legends*.

F. Kerangka Konseptual

Game online *Mobile Legends* memiliki pengaruh kepada setiap remaja yang memainkannya. Sebuah permainan bisa menjadi sarana sosial yang kuat

karena game online suda memiliki fitur seperti obrolan dalam permainan, forum, dan sistem teman membuat para pemain dapat saling berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim sehingga para remaja dapat membangun hubungan yang mereka inginkan berdasarkan ketetuan yang sudah ada di dalam game tersebut. *Game online* seperti *Mobile Legends* memiliki budaya dan norma tertentu. Remaja yang bermain *game online Mobile Legends* cenderung mengikutinya, termasuk etika dalam berinteraksi dengan *player* lain dan nilai-nilai yang diterima di komunitas *game*. Selain itu, perilaku remaja gamer dalam bermain *game online* juga dipengaruhi oleh nilai budaya dan norma masyarakat tempat mereka tumbuh dan berinteraksi. Nilai-nilai tersebut membentuk bagaimana remaja bermain *game*, baik secara kooperatif maupun kompetitif.

Menurut Keesing (dalam Ibrahim, 2013: 20–21), kebudayaan adalah sistem simbolik yang kompleks yang mencakup norma-norma, nilai-nilai, keyakinan, bahasa, dan praktik-praktik yang dipelajari dan ditransmisikan antara anggota suatu kelompok atau masyarakat. Kebudayaan juga mempengaruhi perilaku, pola pikir, dan pengalaman individu dalam masyarakat. Keesing menganggap bahwa kebudayaan tidak hanya mempengaruhi individu, tetapi individu juga berkontribusi pada pembentukan dan perubahan kebudayaan melalui interaksi sosialnya. Secara esensial ada dua pendekatan mengenai konsep kebudayaan di kalangan antropolog kontemporer, pertama para antropolog yang mendefenisikan kebudayaan dalam konteks pikiran dan perilaku (pendekatan adaptif) dan kedua adalah mereka yang mendefenisikan kebudayaan dalam konteks pikiran semata-mata (pendekatan ideasional). Pendekatan adaptif

memandang kebudayaan sebagai suatu sistem sosial budaya yang terdiri dari perilaku dan keyakinan-keyakinan yang melekat padanya. Sistem sosial budaya tersusun dari bentuk-bentuk rutin, adaptif, berpola dari interaksi di kalangan para anggota pada suatu masyarakat, bentuk-bentuk interaksi yang didukung, dirasionalisasi dan ditransmisi oleh keyakinan-keyakinan dan perspektif yang dimiliki bersama.

Keesing (dalam Ibrahim, 2013: 19–20), mengidentifikasi empat pendekatan terhadap masalah kebudayaan. Pendekatan pertama memandang kebudayaan sebagai sistem adaptif dari keyakinan dan perilaku yang dipelajari dimana fungsi primernya adalah menyesuaikan masyarakat manusia dengan lingkungannya. Kedua adalah yang memandang kebudayaan sebagai sistem kognitif yang tersusun dari apapun yang diketahui dalam berpikir menurut cara tertentu yang dapat diterima bagi masyarakat kebudayaan *natives* yang diteliti. Ketiga adalah yang memandang kebudayaan sebagai sistem struktur dari simbol-simbol yang dimiliki bersama yang memiliki analogi dengan struktur pemikiran manusia. Keempat adalah yang memandang kebudayaan sebagai sistem simbol yang terdiri dari simbol-simbol dan makna-makna yang dimiliki bersama, yang dapat diidentifikasi dan bersifat publik.

Berdasarkan paparan diatas penulis menggunakan pendekatan kebudayaan yang dikemukakan oleh Keesing yaitu pendekatan adaptif dan ideasional, kedua pendekatan tersebut dapat dikaitkan dengan perilaku remaja dalam bermain *game online Mobile Legends* sebagai berikut:

Pertama pendekatan adaptif, dalam pendekatan *adpatif* perilaku remaja dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi terhadap perubahan sosial dan teknologi di era digital karena kebudayaan dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem sosial budaya yang melekat pada diri atlet remaja yang bermain game *Mobile Legends*. Permainan online seperti *Mobile Legends* merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi sehingga memberikan kesempatan para remaja untuk berinteraksi dengan dunia virtual dan beradaptasi dengan permainan yang dimainkan. Sebagai sarana hiburan yang juga melibatkan interaksi dengan pemain lain, para remaja yang bermain *game online Mobile Legends* juga dapat melatih interaksi mereka dengan pemain lain yang mereka jumpai di dalam game, melatih bagaimana bekerjasama dalam tim, berkomunikasi antar sesama pemain yang menjadi pola rutin dan adaptif dalam lingkungan permainan tersebut. Remaja dalam pendekatan adaptif tersebut memiliki rasa ingin diakui dari sesama pemain karena dalam permainan *game online Mobile Legends* juga merupakan ajang bagi remaja untuk mencapai tujuan, membangun identitas dalam lingkungan permainan.

Kedua pendekatan ideasional, dalam pendekatan ideasional ini memiliki keterkaitan dengan perilaku remaja bermain *game online Mobile Legends* seperti sistem keyakinan, simbol, nilai, dan makna yang terkandung dalam permainan tersebut. Sistem keyakinan yang dimaksud yaitu setiap remaja yang bermain *game online Mobile Legends* memiliki keyakinan terhadap strategi, karakter permainan bahkan cara bermain tertentu yang akan membentuk cara dan pengalaman remaja dalam bermain *game online Mobile Legends*. Simbol dan makna dalam hal ini

merupakan representasi visual yang berarti dalam permainan seperti keberhasilan remaja dalam menguasai karakter hero tertentu dalam game *Mobile Legends* yang nantinya akan mendapatkan *title* dari *Moonton* sehingga menjadi sebuah identitas atau alat untuk mengekspresikan keberhasilan dan pengalaman remaja selama bermain *game online Mobile Legends*. Selanjutnya nilai dan norma, dalam pendekatan ideasional ini remaja akan mengikuti aturan, nilai dan norma yang sudah dimiliki oleh *game online Mobile Legends* seperti nilai *fairplay*, kerjasama atau persaingan yang sehat dalam *game online Mobile Legends*.

Menurut Adams dan Gullota (dalam Bafadal, 2021:29), usia masa remaja berkisar antara 11 tahun sampai 20 tahun. Hurlock membedakan masa remaja, diantaranya masa remaja awal (13 sampai 17 tahun) dan masa remaja akhir (17 tahun sampai 20 tahun). Masa remaja awal dan akhir dikategorikan Hurlock karena saat masa remaja akhir individu sudah masuk kepada masa perkembangan yang lebih mendekati dewasa.

Pada masa remaja akhir tahap perkembangan dan pertumbuhan remaja terhadap hobi bermain *game* di mulai dengan adanya perpisahan emosi dan fisik dari orang tua. Remaja akhir mulai terbentuk identitas baru yang menginginkan kebebasan tanpa pengawasan orang tua. Kebebasan yang telah dicapai akan digunakan remaja dalam membentuk identitas diri. Identitas diri remaja memerlukan harga diri serta penerimaan oleh teman sebaya dan lingkungannya.

Kegemaran akan hobi dan kegiatan adalah hal yang umum bagi kelompok remaja. kegiatan mengisi waktu luang yang sebelumnya terjadi di dalam keluarga akan menjadi terfokus pada teman sebaya yang dapat berupa bermain *game*

online. Selain itu kegiatan dalam mengisi waktu senggang juga menambah keterampilan sosial, fisik dan kognitif.

Menurut Adam dan Rollings (dalam Kartini, 2016: 484), *game online* merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh banyak pemain, dimana media yang digunakan pemain sudah terhubung dengan jaringan internet. *Game online* merupakan sebuah aplikasi permainan yang berwujud petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan permainan peran dengan aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Definisi lain dari *game*, yaitu suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan yang dilakukan atas kemauan sendiri, tanpa paksaan yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan tersebut. Sekarang ini, sudah banyak jenis *game online* yang diterbitkan developer *game* salah satunya *game Mobile Legends*.

Mobile Legends atau *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah sebuah permainan piranti *bergenre* jenis *MOBA*. Dirancang khusus untuk permainan *game online* di ponsel, *platform* IOS , dan Android. *Game* ini dijalankan dengan mengendalikan salah satu karakter yang disebut *hero* dari daftar hero yang sudah didapatkan. Karakter memiliki skill yang berbeda karna itu memahami kareakter dari karakter yang di gunakan dan kerjasama tim menjadi kunci dalam bermain *Mobile Legends* yang bergenre arena pertarungan daring multi pemain (Ulum, 2018:3).

Dampak yang ditimbulkan pada saat bermain *game Mobile Legends* tidak hanya pada diri remaja itu sendiri tetapi juga memiliki dampak kepada lingkungan sekitar dan sosialnya. Menurut Andy Tri Wijaya (dalam Wijaya, 2019:212),

dampak adalah semua bentuk yang timbul akibat suatu peristiwa yang terjadi didalam masyarakat sehingga menghasilkan perubahan, perubahan tersebut dapat menyebabkan pengaruh positif ataupun pengaruh negatif terhadap kelangsungan hidup masyarakat.

Bermain *game online*, tentu saja terdapat dampak positif dan negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* dapat memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Sedangkan dampak negatif dapat merugikan si pengguna atau pemain bahkan orang lain. Jadi dampak positif dan negatif dalam bermain *game Mobile Legends* sama halnya dengan dampak bermain pada *game online* lainnya.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di ESI (Esport Indonesia), Kota Sawahlunto, Sumatera Barat. ESI (Esport Indonesia) merupakan organisasi induk dari cabang olahraga elektronik sport atau di singkat dengan esport dalam naungan Komite Olahraga Nasional, ESI sendiri di dirikan pada 20 Januari tahun 2020 dengan kantor pusat berada di Jakarta Selatan, Jakarta, Indonesia. ESI sendiri saat ini memiliki cabang di 34 provinsi dan 512 kabupaten/kota pada seluruh Indonesia, Salah satunya di Kota Sawahlunto. Alasan penulis memilih lokasi ini karena di wilayah tersebut memiliki GH (*Gaming house*), yaitu sebuah tempat yang menyediakan berbagai fasilitas untuk para pemain *game online* seperti jaringan wifi, handphone untuk atlet, serta fasilitas lainnya yang juga terbuka untuk

masyarakat selain atlet. Fasilitas tersebut disediakan oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Parpora) kota Sawahlunto melalui program ESI (Esport Indonesia) untuk para pemain *game online Mobile Legends*. Adanya fasilitas yang disediakan dinas terkait menyebabkan para pemain *game Mobile Legends* memilih GH sebagai pusat perkumpulan.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan agar memudahkan penulis dalam mengenali informasi yang diperlukan. Menggunakan pendekatan ini peneliti bisa mengeksplorasi secara langsung terkait permasalahan penulisan. Tujuan dari eksplorasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan data penulisan dalam mempelajari suatu kelompok agar memudahkan penulis dalam mengidentifikasi variabel yang tidak mudah diukur. Creswell (2015:63-64) menyebutkan dalam pendekatan kualitatif membutuhkan pemahaman yang detail dan lengkap dari penulis terhadap suatu permasalahan.

Studi kasus merupakan pendekatan yang digunakan dalam penulisan kualitatif agar memudahkan penulis dalam mengumpulkan data penulisan secara detail dan mendalam. Pada saat pengumpulan informasi penulis dibantu dengan metode observasi, wawancara, rekaman, dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan penulisan (Creswell, 2015: 135-136).

Selain itu, penggunaan metode penulisan kualitatif karena kebutuhan akan

pemahaman masalah yang detail dan lengkap (Creswell, 2015: 64). Studi kasus dalam penelitian ini adalah orang remaja yang bermain *Mobile Legends* di *Gaming House* ESI Sawahlunto. Dengan metode ini, dapat membimbing penulis dalam mengumpulkan data untuk di dalami secara langsung dan akurat baik lisan maupun tertulis.

3. Teknik Pemilihan Informan

Informan penelitian diartikan sebagai mereka yang memberikan informasi mengenai fenomena atau permasalahan yang diangkat dalam sebuah penelitian. Informan dipilih menggunakan teknik-teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk memperoleh dan menggali sebanyak mungkin informasi dari bermacam sumber (Afrizal, 2014: 139)

Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2009:85) teknik *purposive sampling* ialah cara pengambilan sampel sumber data dengan alasan tertentu. Penggunaan teknik *purposive sampling* karena dalam penulisan yang akan penulis lakukan membutuhkan pertimbangan dalam memilih informan penulisan apakah individu yang bersangkutan terlibat langsung dalam kegiatan atau peristiwa dan mengetahui tentang subjek yang akan penulis cari.

Pemilihan informan pada penelitian ini berlandaskan kriteria tertentu, yaitu informan kunci dan informan biasa. Informan kunci adalah informan yang memahami dan mengerti akan rumusan masalah penelitian, sehingga bisa

memberikan penjelasan serta informasi yang dibutuhkan (Koentjaraningrat, 1990:164) yaitu atlet remaja dari divisi *game online Mobile Legends* di *Gaming House* ESI kota Sawahlunto berdasarkan intensitas lama waktu dan kecenderungan bermain game, tingkat sosial ekonomi keluarganya. Sedangkan informan biasa adalah informan yang memahami dan mengetahui serta dapat memberi data atau informasi yang umum dan dibutuhkan dalam permasalahan penelitian (Koentjaraningrat, 1990:1650) yaitu pengurus dan anggota ESI kota Sawahlunto, dikarenakan mereka yang memantau dan mengontrol bagaimana atlet remaja itu saat bermain game *Mobile Legends*.

Tabel 1 Informan Penelitian

NO	Nama	Umur	Status	Kriteria Informan
1.	Rendy (Thepowerofamak)	20 Tahun	Atlet Esport	Informan kunci
2.	Galan (Spinifex)	23 Tahun	Atlet Esport	Informan kunci
3.	Diaz (OhMyShelby)	21 Tahun	Atlet Esport	Informan kunci
4.	Wahyu (JustMe)	20 Tahun	Atlet Esport	Informan kunci
5.	Tedi (Q)	20 Tahun	Atlet Esport	Informan kunci
6.	Aris	24 Tahun	Ketum ESI Sawahlunto	Informan biasa

Sumber: Pengolahan Data Primer 2022.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan ini adalah :

1. Observasi partisipatif, adalah kegiatan pengamatan dengan sistematis perihal peristiwa yang berada di lapangan. Pengamatan merupakan salah satu instrumen berharga pada saat pengumpulan data dalam penulisan kualitatif (Creswell, 2015:231). Menurut Angrosino (dalam Creswell,

2015:232) mengamati berarti memperhatikan fenomena di lapangan lewat kelima indra penulis, seringkali dengan media atau alat dan merekamnya untuk tujuan ilmiah.

Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode observasi partisipatif, dimana penulis mengamati secara langsung bagaimana perilaku dan ikut dalam kegiatan remaja yang memainkan *game online Mobile Legends*, interaksi sosial serta gaya hidupnya. Berdasarkan pengamatan ini penulis mengetahui dan merasakan langsung bagaimana perilaku serta interaksi yang terjalin antar remaja yang bermain *game online Mobile Legends*.

2. Wawancara mendalam, dilakukan untuk memperoleh informasi yang belum didapatkan dari hasil observasi. Pertanyaan amat berarti untuk menyingkap pikiran, pendapat, perasaan individu mengenai peristiwa, gejala, realita dan fakta. Memberikan pertanyaan merupakan cara untuk menembus pikiran orang lain, memperoleh dan memahami apa yang mereka pikirkan. Karena pemahaman, perasaan, dan pikiran manusia begitu berguna, mudah dipahami, dapat diungkapkan dan dikaji secara ilmiah (Raco, 2010:116).

Pada saat wawancara penulis juga mendapatkan pengertian mengenai pengetahuan hidup orang lain, serta penulis akan mendapatkan arti yang di berikan partisipan atas pengalamannya, inilah yang menjadi bahan dasar data yang dianalisis. Penelitian ini memakai teknik wawancara mendalam untuk mendapatkan data dan informan

secara menyeluruh mengenai perilaku remaja dalam bermain *game Mobile Legends*.

3. Dokumentasi, Menurut Sugiyono (2013:240), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Pengambilan data berupa gambar, tulisan atau suara menggunakan alat perekam untuk disimpan dan dilihat kembali. Pengambilan dokumentasi berguna untuk meninjau kembali hasil observasi dan wawancara yang sudah didapatkan. Data dokumentasi yang diambil dapat berupa gambar (foto remaja saat bermain *game Mobile Legends*) maupun rekaman audio saat melakukan wawancara dengan informan.

4. Studi Kepustakaan, Menurut Sugiyono (2013: 291) studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya, nilai, serta norma yang berkembang pada situasi sosial yang akan di teliti yaitu tentang perilaku remaja terhadap *game Mobile Legends*. Tujuan dari penggunaan studi kepustakaan agar mendapatkan data yang valid dan sesuai untuk membantu kecocokan antara masalah dan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Teknik yang digunakan seperti jurnal, buku, karya ilmiah, arsip, berita, artikel, dan sumber data lainnya.

5. Analisis Data.

Bogdan (dalam Sugiyono 2013:244) menjelaskan bahwa analisis data merupakan teknik penyusunan data dengan sistematis yang di peroleh dari hasil

wawancara, tulisan, dan bahan lain, sehingga mudah di pahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Menurut Creswell (2015:251) penelitian kualitatif memiliki strategi analisis data yang diawali dengan menyatukan data, memilah data dengan cara peringkasan dan menyimpulkan data dalam bentuk pembahasan. Proses tersebut dilakukan setelah data dikumpulkan secara keseluruhan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selama proses menganalisis data dibutuhkan beberapa langkah, yakni :

- a. Memilih dan memilah data yang mendukung dan tidak mendukung berdasarkan tema penulisan, dalam hal ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh selama berada di lapangan.
- b. Selanjutnya, peneliti melakukan pengelompokan data hasil wawancara. Pengelompokan data tersebut dilakukan berdasarkan acuan kepada tema penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan cara demikian akan memudahkan dalam pengambilan kesimpulan dan tidak dilakukan secara berulang-ulang.
- c. Menarik kesimpulan, peneliti menyimpulkan data berdasarkan pemahaman terhadap data yang telah disajikan dan mudah dipahami berdasarkan kepada pokok permasalahan yang diteliti.

H. Proses Jalannya Penelitian

Awal mula penelitian muncul dari pengamatan peneliti mengenai remaja yang gemar bermain game *Mobile Legends* di sebuah organisasi yaitu Esport Indonesia atau ESI kota Sawahlunto yang merupakan wilayah tempat tinggal

peneliti, sehingga peneliti dapat melihat lalu mengamati langsung fenomena remaja yang bermain game *Mobile Legends* di ESI (Esport Indonesia) kota Sawahlunto. Peneliti juga mencoba untuk berinteraksi dengan remaja atlet ESI dari devisi game *Mobile Legends* yang bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut tentang profil dan bagaimana prosesnya menjadi atlet esport.

Remaja kota sawahlunto umumnya sudah mengenal atau memainkan game *Mobile Legendss* di kalangan mereka dan berdasarkan pengamatan tersebut penulis tertarik untuk mencari lebih mendalam mengenai perilaku remaja yang bermain game *Mobile Legendss* di kota Sawahlunto. Langkah awal yang dilakukan penulis ialah mencari referensi yang berkaitan dengan isu perilaku remaja yang bermain game online melalui jurnal dan skripsi terdahulu yang tersedia di internet maupun perpustakaan.

Setelah mencari beberapa referensi penulis menemui pembimbing akademik dengan tujuan menjelaskan tentang ketertarikan penulis terhadap perilaku remaja yang bermain game *Mobile Legendss* dan memulainya dengan rancangan rencana penelitian dalam bentuk proposal penelitian. Saat sudah disetujui oleh pembimbing akademik, pada bulan September 2021 penulis memasukan SK pembimbing dengan tujuan mendapatkan pendamping bimbingan akademik, yang mana ini merupakan salah satu proses bimbingan proposal penelitian lanjut. Pada bulan November 2021 jurusan mengeluarkan SK pembimbing, peneliti menjalani proses bimbingan dengan pembimbing akademik dengan bapak Dr. Zainal Arifin, M.Hum sebagai pembimbing satu dan ibu Dr. Sri Setiawati, MA sebagai pembimbing kedua.

Setelah menjalani proses bimbingan proposal, pada bulan 13 April 2022 penulis melakukan seminar proposal yang dilakukan secara daring, dengan tim penguji bapak Drs. Edi Indrizal, M.Si sebagai ketua penguji, bapak Fajri Rahman, MA sebagai sekretaris, Prof. Dr. Erwin, M. Si sebagai anggota penguji dan di damping oleh pembimbing satu Bapak Dr. Zainal Arifin, M.Hum. Saat seminar proposal penulis banyak menerima masukan dari tim panguji untuk menyempurnakan proposal yang sudah penulis buat.

Setelah menjalankan seminar proposal penulis lanjut ke tahap selanjutnya yaitu memperbaiki proposal penelitian lalu membuat outline penelitian serta pedoman wawancara yang berfungsi membantu penulis dalam mengumpulkan data lapangan agar memudahkan penulisan skripsi. Pada bulan Juni 2022 penulis mengurus surat izin penelitian dibagian akademik kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, lalu menyelesaikan urusan yang berhubungan dengan dokumen administrasi penelitian termasuk surat izin penelitian skripsi dari dekan satu dan memulai proses penelitian di ESI (Esport Indonesia) kota Sawahlunto.

Penelitian ini dilakukan selama satu (1) bulan yang dimulai pada awal bulan Agustus sampai September 2022 di kota Sawahlunto. Hari pertama penulis turun ke lapangan, penulis menuju ke organisasi ESI kota Sawahlunto yang bertujuan untuk meminta izin serta menyerahkan surat izin penelitian untuk kebutuhan penelitian skripsi. Peneliti meminta data sekunder dari ESI kota Sawahlunto untuk kebutuhan penelitian seperti, visi dan misi, struktur organisasi dan lain sebagainya. Pada hari kedua penulis mencoba meminta kontak informan dan melakukan komunikasi ke atlet ESI devisi *Mobile Legendss* yang bertujuan

mendapatkan data awal seperti profil dari para atlet *Mobile Legends*. Selanjutnya penulis menanyakan kesediaan atlet untuk di wawancara lebih mendalam. Tahap berikutnya penulis mulai mengikuti kegiatan yang di lakukan atlet selama menjadi atlet esport mulai dari mereka latihan dengan tim hingga mereka mengikuti sebuah tournament.

Proses penelitian ini memakan waktu kurang lebih dua bulan, pada saat di lapangan penulis di hadapkan dengan beberapa kendala di lapangan seperti keterbatasan waktu untuk menemui informan, susah nya menemui atlet saat mereka sedang latihan maupun sedang persiapan tournament mereka. Setelah penulis menyelesaikan penelitian di lapangan yang memakan waktu dua bulan penulis mulai mengolah data – data yang di dapatkan. Dalam mengolah data penulis mulai memilah data yang di butuhkan dan meyisihkan data yang tidak dibutuhkan dalam proses pembuatan skripsi.

