



E-sport:

Persepsi, Kompetisi Digital, dan Lokalitas (Studi Kasus Komunitas Unhas *E-sport*)

Fadli Akbar

Unit Kegiatan Mahasiswa Unhas E-sport

Correspondence author: fadliakbar0903@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

e-sports, digital sport, competition, habitus, and locality.

How to cite:

Akbar, F.. 2025. *E-sport: Persepsi, Kompetisi Digital, dan Lokalitas (Studi Kasus Komunitas Unhas E-sport)*. *Emik*, 8(1), 90-106.

Article info:

Diterima 2025-05-16
Disetujui 2025-06-30
Dipublikasi 2025-06-30

ABSTRACT

E-sport have evolved from a form of entertainment into a global industry with significant social, economic, and cultural impacts. While most studies focus more on negative impact of e-sport, very limited studies on the positive impact on this kind of sport, particularly among university students. This article explores e-sports practices within the university environment as a form of digital competition that goes beyond entertainment and becomes a medium for identity production, symbolic capital, as well as local expression.

Using a qualitative approach and a case study of the Unhas E-sport community, data were collected through participant observation and in-depth interviews with ten informants, consisting of three e-sport professional players, four e-sport fans, and three e-sport tournament organizers.

The findings reveal four key points: first, e-sports is perceived not merely as gaming, but as a career path and form of digital labor requiring discipline and strategy; second, campus-level tournaments are organized professionally, demanding intensive preparation and high mental resilience; third, the competition process involves media distribution strategies that construct reputation and symbolic capital; and fourth, e-sports practices reflect Makassar's local expressions through team identity, cultural narratives, and the use of digital spaces. Overall, e-sports functions as a symbolic arena and microeconomic environment that fuses global gaming culture with local values, while also shaping a new digital habitus among university students.

1. Pendahuluan

Elektronik sport (olahraga elektronik, selanjutnya disingkat *e-sport*) telah mengalami transformasi luar biasa dari sekadar hiburan menjadi industri global yang kompetitif dan berpendapatan miliaran dolar. Berawal dari turnamen sederhana seperti "Pong" dan "Space Invaders" pada 1970-an, *e-sport* kini mencakup turnamen internasional seperti The International untuk Dota 2 atau League of Legends World Championship, yang menarik jutaan penonton baik

online maupun *offline*. *E-sport* tidak lagi hanya menjadi media permainan (*game media*), tetapi juga menjadi sumber pendapatan melalui sponsor, penjualan *merchandise*, hingga hak siar media digital. Dalam lima tahun terakhir, perkembangan pesat teknologi dan *platform streaming*, seperti Twitch dan YouTube Gaming telah mengubah *e-sport* menjadi fenomena global. Hal ini juga memengaruhi pola konsumsi hiburan, di mana pemirsa menjadi peserta aktif melalui interaksi langsung dengan pemain profesional. Dengan kemajuan ini, *e-sport* juga membuka peluang dalam pendidikan, seperti beasiswa untuk pemain berbakat dan pelatihan khusus yang setara dengan olah raga konvensional. Selain itu, *e-sport* merupakan olah raga yang dapat dimainkan oleh siapa saja, termasuk penyandang disabilitas (Pertiwi 2017:64). *E-sport* kini semakin diterima sebagai sebuah olahraga dan para *gamers* dikenal sebagai atlet di masyarakat (Jenny dkk. 2017:1).

E-sport bahkan telah masuk sebagai salah satu cabang olahraga (*cabor*) yang dipertandingkan. Sebagai olah raga digital, *e-sport* terorganisir dengan pelatihan khusus sebagaimana pada jenis olah raga lain, seperti sepak bola, bulutangkis, ataupun bola basket. Masuknya *e-sport* sebagai cabor telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (Olympic Council of Asia/OCA) sejak 17 April 2017. *E-sport* kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan the 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) yang dilaksanakan di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017. *E-sport* sendiri termasuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, seperti halnya permainan catur dan *bridge* (Kurniawan 2020:61).

Namun, pertumbuhan ini juga membawa tantangan besar, terutama dalam regulasi dan kesehatan mental pemain. Meskipun *e-sport* berkembang pesat, regulasi di Indonesia masih belum sepenuhnya mendukung, sehingga masih dibutuhkan kebijakan yang lebih jelas untuk mengatur hak siar, kontrak pemain, dan perlindungan anak muda yang terlibat dalam kompetisi ini (Turnip & Hukom 2023:178). Kompetisi yang intensif memengaruhi aspek psikologis dan fisiologis pemain, seperti stress tingkat tinggi (*high level of stress*) dan kelelahan visual (*visual fatigue*) akibat jam bermain yang panjang. Studi Turnip & Hukom (2023:188) tahun menunjukkan bahwa pertandingan *e-sport* membutuhkan tingkat konsentrasi kognitif yang tinggi, dengan efek yang signifikan pada denyut jantung dan tingkat fokus selama pertandingan. Hal ini menyoroti pentingnya kesejahteraan mental dan fisik dalam pengelolaan pemain profesional. *E-sport* juga memberikan dampak ekonomi yang signifikan, terutama di negara-negara berkembang, seperti Indonesia. *E-sport* di Indonesia tidak hanya memberikan kontribusi ekonomi melalui turnamen, sponsor, dan penjualan *merchandise*, tetapi juga menjadi medium untuk mempromosikan kompetisi digital yang sehat di kalangan generasi muda, meskipun masih terkendala oleh regulasi dan infrastruktur (Turnip & Hukom 2023:178).

Keberhasilan tim-tim lokal dalam turnamen internasional menjadi bukti potensi *e-sport* sebagai penggerak ekonomi baru. Dengan teknologi yang terus berkembang, termasuk realitas virtual dan augmentasi, masa depan *e-sport* diproyeksikan akan semakin menarik, menjanjikan pengalaman lebih mendalam bagi pemain dan penonton. Transformasi ini menegaskan bahwa *e-sport* tidak hanya sekadar kompetisi digital, tetapi juga fenomena sosial dan ekonomi yang memengaruhi cara kita memahami hiburan dan olahraga di era moderen.

E-sport telah berkembang menjadi fenomena global yang menarik perhatian jutaan penggemar di seluruh dunia (Wahyuni 2020:1). Dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas internet yang semakin meningkat, kompetisi *video game* telah berevolusi dari hobi sederhana menjadi industri yang bernilai miliaran dolar. Padahal pada awalnya, *e-sport* berimej negatif (Priangga 2023; Dandi 2021; Afuza 2020), bahkan dianggap sebagai buang-buang waktu.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan *e-sports* tercepat di Asia Tenggara. Hal ini didorong oleh banyaknya penyelenggaraan turnamen lokal maupun internasional, serta dukungan dari berbagai pihak, termasuk sponsor besar seperti *provider* telekomunikasi dan *brand* teknologi. Dengan populasi lebih dari 270 juta jiwa, dimana sekitar 60% di antaranya adalah generasi muda, Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi pemain utama dalam industri *e-sport* global. Minat terhadap *e-sport* pun mengalami peningkatan signifikan. Menurut *Laporan Tahunan Indonesia Esports Association (IESPA) tahun 2022*, partisipasi masyarakat dalam kegiatan *e-sport* meningkat lebih dari 30% antara tahun 2020 dan 2022, baik sebagai pemain maupun penonton (IESPA, 2022).

Fenomena ini tidak hanya terlihat di ranah publik, tetapi juga merambah ke lingkungan akademik, termasuk kampus-kampus. Di berbagai perguruan tinggi, mulai bermunculan komunitas *e-sport* mahasiswa yang aktif menyelenggarakan turnamen internal dan mengikuti kompetisi eksternal seperti Piala Menpora E-sport dan Liga Mahasiswa E-sport. Ini menciptakan peluang besar bagi mahasiswa untuk terlibat dalam komunitas yang dinamis, tidak hanya sebagai pemain, tetapi juga dalam aspek manajerial, kreatif, dan kewirausahaan digital.

Besarnya pasar *e-sport* global yang berdampak di Indonesia menunjukkan betapa cepatnya perkembangan *e-sport* selama lima tahun terakhir. Indonesia merespon pertumbuhan *e-sport* dengan membentuk Indonesia E-sport Association (IESPA) pada tahun 2014 di bawah pengawasan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dan secara resmi mengakui organisasi *e-sport* nasional. Jumlah peserta *e-sport* meningkat sebesar 36,1% (atau 9,5 juta orang) di kawasan Asia Tenggara, dan Indonesia berada di urutan kedua dengan angka sebesar 3,1% (atau 2 juta orang) (Apriani & Yuono 2019).

Di tengah gelombang ini, Unhas E-sport muncul sebagai salah satu komunitas yang berperan penting dalam mempromosikan *e-sport* di kalangan mahasiswa. Dalam kerangka teori Pierre Bourdieu (1984), komunitas ini dapat dipahami sebagai ruang produksi kapital simbolik pengakuan, prestasi, eksistensi media sosial yang kemudian membentuk *habitus* digital baru. Mahasiswa yang aktif dalam komunitas *e-sport* tidak hanya menunjukkan kompetensi bermain, tetapi juga mengembangkan gaya hidup, reputasi, dan jaringan sosial berbasis digital yang diakui oleh peers. Mereka tidak hanya menjadi pemain, tetapi juga kreator konten, pemasar, dan penyelenggara turnamen yang menjadikan kampus sebagai arena kompetisi dan pertunjukan digital.

Scholz (2019) menegaskan bahwa komunitas *e-sport* kampus merupakan bentuk dari *digital labor* atau kerja digital yang menghasilkan nilai ekonomi melalui performa bermain, monetisasi konten, *sponsorship*, dan manajemen acara. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas *e-sport* di kampus bukan sekadar hiburan, melainkan bagian dari ekonomi digital mikro yang tumbuh dari bawah.

Dalam konteks lokalitas, Appadurai (1996:178) menyebutkan bahwa globalisasi budaya tidak serta-merta menghapus identitas lokal, tetapi melahirkan bentuk glocalitas, yakni perpaduan antara nilai global dengan ekspresi lokal. Komunitas *e-sport* mahasiswa, khususnya di Makassar, menunjukkan fenomena ini melalui penggunaan nama tim lokal, narasi perjuangan komunitas daerah, dan penyelenggaraan turnamen dengan nuansa budaya lokal. *E-sport* di kampus tidak hanya meniru budaya digital global, tetapi juga menjadi medium ekspresi identitas lokal.

Sebagai cabor yang juga digeluti oleh mahasiswa di kampus, maka *e-sport* layak menjadi bagian dari unit kegiatan mahasiswa (UKM). Menurut Afuza (2020:1-2), ada empat alasan kenapa *e-sport* harus menjadi bagian dari UKM, yaitu: (1) *e-sport* memiliki prospek yang cerah; (2) *e-sport* memiliki *scene* yang kompetitif; (3) Indonesia merupakan juara dunia *e-sport*; (4) *e-sport* dapat menghasilkan uang.

Sebagai kelompok UKM, Unhas E-sport ini tidak hanya berfokus pada permainan semata, tetapi juga mengedukasi anggota-anggotanya tentang aspek-aspek lain dari *e-sport*, seperti manajemen tim, strategi permainan, dan etika dalam berkompetisi. Unhas E-sport menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi minat mereka, membangun keterampilan, dan membentuk jaringan sosial yang kuat. Partisipasi dalam *e-sport competition* dapat memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa. Selain meningkatkan keterampilan permainan, kompetisi ini juga mengajarkan nilai-nilai, seperti kerjasama, disiplin, dan ketahanan mental.

Banyak pemain *e-sport* profesional yang memulai karir mereka di lingkungan kampus, dan Unhas E-sport dapat menjadi langkah awal bagi mahasiswa untuk mengejar karir di bidang ini. Selain itu, *e-sport* juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan reputasi universitas, menarik perhatian media, dan membuka peluang kerjasama dengan berbagai pihak. Meskipun prospek *e-sport* sangat menjanjikan, ada berbagai tantangan yang dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah stigma negatif dari sebagian masyarakat yang masih memandang kegiatan bermain *game* termasuk *e-sport* sebagai aktivitas tidak produktif dan membuang waktu. Pandangan ini dapat memengaruhi dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan institusi pendidikan. Selain itu, kurangnya pemahaman terhadap potensi ekonomi, peluang karir, dan nilai edukatif dari industri ini juga menjadi penghambat berkembangnya komunitas *e-sport*, terutama di kalangan mahasiswa. Tantangan lainnya adalah terbatasnya fasilitas, pembinaan, dan pendanaan bagi tim *e-sport* kampus, yang dapat menghambat pertumbuhan prestasi dan partisipasi mahasiswa dalam skala nasional maupun internasional.

Kajian tentang *e-sport* telah banyak dilakukan dengan fokus yang berbeda-beda (Mulyani dkk. 2023; Dandi 2021; Safitri 2020; Adiningtyas 2017; Nayley dkk. 2010). Dengan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif terkait dengan persepsi generasi Z terhadap *e-sport*, Dandi (2021) menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap *e-sport* mendominasi (sangat setuju & setuju, 86%) dari sisi prestasi dan ekonomi pelaku *e-sport*, meskipun ada juga di antaranya yang mempersepsikan secara netral (9%) dan negatif (sangat tidak setuju & tidak setuju, 5%). Dari segi interaksi, Safitri (2020) melihat dampak positifnya, dimana orang dianggap lebih kreatif, dengan melihat nilai interaktif dari *e-sport* dalam

membangun koneksi sosial virtual. Sisi positif *e-sport* juga dikemukakan oleh Adiningtyas (2017), bahwa *e-sport* tidak hanya memungkinkan orang untuk berinteraksi, tapi juga berpetualang, bahkan membentuk komunitas sendiri. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, maka ini akan menimbulkan dampak negatif (baca, misalnya, Mulyadi dkk. 2023; Bayley dkk. 2010). Temuan Mulyadi dkk. (2023) mempertegas hal tersebut, bahwa *e-sport* melemahkan ketrampilan sosial dan peningkatan stres remaja jika tidak dikelola dengan baik karena mereka lebih senang berinteraksi dengan teman secara *online* dibandingkan bertemu langsung. Bayley dkk. (2010) menunjukkan bahwa pengalaman *video game* memiliki pengaruh negatif pada proaktif, tapi tidak pada kontrol reaktif dan kognitif. Baik Mulyadi dkk. maupun Bayley dkk. memperingatkan potensi dampak negatif jika *e-sport* tidak dikelola dengan baik.

Padahal, komunitas *e-sport* mahasiswa di perguruan tinggi menghadirkan realitas sosial yang unik. Di satu sisi, mereka merupakan *digital native* yang akrab dengan teknologi, media sosial, dan budaya virtual. Di sisi lain, mereka juga berada dalam institusi akademik yang menuntut performa intelektual dan disiplin. Dalam ketegangan ini, muncul praktik-praktik baru di mana mahasiswa membentuk komunitas *e-sport* yang bukan hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga arena produksi simbolik, ekonomi, dan identitas digital.

Artikel ini dibagi ke dalam empat bagian pembahasan utama: *Pertama*, membahas persepsi pelaku komunitas terhadap *e-sport*, termasuk kaitannya dengan produktivitas, hobi, dan prospek karier. *Kedua*, mengkaji posisi *e-sport* dalam ranah kompetisi digital kampus, serta peran mahasiswa dalam turnamen lokal maupun nasional. *Ketiga*, menelusuri tahapan kompetisi dan strategi publikasi dalam komunitas Unhas E-sport. *Keempat*, mengeksplorasi lokalitas dalam praktik *e-sport* di Makassar sebagai bentuk glocalitas dan ekspresi budaya lokal.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang merupakan penelitian yang menempatkan seorang peneliti berada dalam serangkaian praktik yang dapat melihat gambaran secara langsung dan menemukan data yang tersembunyi (Creswell & Creswell, 2018:41). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman partisipan secara mendalam dalam konteks alami mereka. Penelitian ini dilaksanakan antara bulan September hingga Desember 2023.

Penelitian yang berlangsung di Kota Makassar ini menjadikan Unhas E-sport sebagai studi kasus (*case study*) dengan dua pertimbangan. *Pertama*, Unhas merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terbesar dan paling berpengaruh di kawasan Indonesia Timur yang memiliki komunitas *e-sport* mahasiswa yang aktif dan terorganisir. *Kedua*, keberadaan Unhas E-sport menunjukkan dinamika menarik antara dunia akademik dan olah raga kreatif digital, untuk mengkaji fenomena *e-sport* dalam konteks pendidikan tinggi.

Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria bahwa mereka adalah pelaku dan partisipan aktif di dunia *e-sport*, yaitu: pemain profesional *e-sport* (individu yang berkompetisi dalam turnamen resmi atau terafiliasi dengan tim *esport*); penggemar *e-sport* (penonton atau komunitas yang aktif mendukung perkembangan *e-sport* di

Makassar); dan penyelenggara turnamen *e-sport* {pihak yang terlibat dalam manajemen acara kompetisi digital (*digital competition*)}.

Penelitian ini melibatkan sepuluh orang informan yang terdiri dari tiga orang pemain profesional, empat orang penggemar *e-sport*, dan tiga orang penyelenggara turnamen. Mereka berusia antara 18 dan 35 tahun, sebagaimana dijabarkan pada **Tabel 1** di bawah ini.

No.	Nama	Umur (Tahun)	Status
1.	Fadhil Ikram	19	Pemain Profesional <i>E-sport</i>
2.	Muh. Rezky Dani Putra	20	Pemain Profesional <i>E-sport</i>
3.	Rafi Andhika	20	Pemain Profesional <i>E-sport</i>
4.	Patricia Yuliani	21	Penggemar <i>E-sport</i>
5.	Muh.Rizky Barokah	21	Penggemar <i>E-sport</i>
6.	Dean Anugrah Inthe	21	Penggemar <i>E-sport</i>
7.	Pramesti Inriana Ritto	21	Penggemar <i>E-sport</i>
8.	Muh. Asrul Ananda	20	Penyelenggara Turnamen <i>E-sport</i>
9.	Muh.Risman	23	Penyelenggara Turnamen <i>E-sport</i>
10.	Kevin	27	Penyelenggara Turnamen <i>E-sport</i>

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua teknik, yaitu observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan dengan menghadiri berbagai acara *e-sport*, seperti turnamen lokal dan regional, yang melibatkan pemain profesional serta komunitas pendukung. Tujuannya adalah untuk mengamati interaksi langsung antara para pemain, penyelenggara, dan penggemar, serta memahami bagaimana ekosistem *sport* berfungsi di Makassar. Selain itu, wawancara mendalam dilaksanakan untuk menggali lebih dalam mengenai proses produksi dan distribusi turnamen *e-sport*, strategi yang diterapkan oleh pemain, dan tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan komunitas *e-sport* di tingkat lokal.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*), yaitu metode analisis kualitatif yang berfokus pada identifikasi, pengorganisasian, dan interpretasi pola-pola makna (tema) dalam dataset (Braun & Clarke 2006:77). Jika merujuk pada Braun dan Clarke (2006:77-101), maka ada enam tahapan dalam analisis tematik. *Pertama*, mengenal data secara mendalam (*familiarizing yourself with your data*) dengan membaca dan memahami seluruh data secara menyeluruh serta mencatat ide-ide awal. *Kedua*, menghasilkan kode awal (*generating initial codes*) dengan mengidentifikasi fitur menarik dari data dan memberikan label (kode) awal yang sistematis. *Ketiga*, mencari tema (*searching for themes*) dengan mengelompokkan kode-kode yang relevan ke dalam potensi tema yang lebih besar, yakni kompetisi, pemain profesional, penggemar, strategi, dan tantangan yang dihadapi dalam lokalitas *e-sport* di Makassar. *Keempat*, meninjau tema (*reviewing themes*) dengan memeriksa dan menyempurnakan tema yang telah ditemukan agar sesuai dengan data secara keseluruhan. *Kelima*, menentukan dan menamai tema

(*defining and naming themes*) dengan menganalisis esensi dari masing-masing tema dan memberi nama yang jelas dan deskriptif yang tema-tema utamanya meliputi persepsi tentang *e-sports* sebagai; dinamika kompetisi digital *e-sport*; tahapan kompetisi dan publikasi *e-sport*; dan ekspresi lokalitas *e-sport* sebagai identitas komunitas. *Keenam*, menyusun laporan (*producing the report*) dengan menyusun narasi analitik yang koheren dan bermakna untuk mendukung dan menggambarkan temuan penelitian.

Kesediaan informan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini diperoleh melalui percakapan pribadi (*personal chat*). Semua informan dijelaskan tentang topik, tujuan dan manfaat penelitian. Mereka yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian diminta kesediaannya untuk diwawancarai dan direkam selama wawancara berlangsung. Semua informan bersedia diwawancarai dan direkam. Semua nama yang digunakan adalah nama asli atas persetujuan informan.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

• Suara Komunitas *E-sport*: Perspektif Pemain, Penyelenggara, dan Penggemar

E-sport masuk sebagai kategori olah raga atau bukan selalu menjadi bahan perdebatan (Glenniza 2018:1). Namun sejumlah literatur telah menunjukkan bahwa *e-sport* adalah olah raga (Hamari and Sjöblom 2017; Amanullah 2021; Pertiwi 2017; Wahyudi 2017). Amanullah mempertegas bahwa *e-sport* memang suatu cabang olah raga (2021:1). Dalam kaitan dengan ini Priyangga (2023:3) mengaitkannya dengan Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN), dimana *e-sport* disetarakan dengan jenis olahraga mental dan pikiran lainnya seperti catur dan *bridge*, membutuhkan ketrampilan tertentu (baik secara teknis maupun strategi), dan bersifat kompetitif.

Menurut Hamari and Sjöblom (2017:1), *e-sport* sebagai "suatu bentuk olahraga yang aspek-aspek utamanya difasilitasi oleh sistem elektronik; masukan dari pemain dan tim serta keluaran sistem *e-sport* dimediasi oleh antarmuka manusia-komputer." *E-sport* sebagai suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Meskipun berunsur permainan (*game*)(Amanullah 2021; Pertiwi 2017). Wahyudi (2017:1) menegaskan bahwa *e-sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus, seperti halnya olah raga profesional, seperti sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. Dalam istilah yang lebih praktis, *e-sport* merujuk pada permainan video kompetitif yang disiarkan di internet. Prasetyo (2017:1) mendefinisikan *e-sport* sebagai cabang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama.

E-sport merupakan bentuk kompetisi digital yang menjadikan *video game* sebagai sarana utamanya (Prasetyo 2017). Dalam praktiknya, para pemain, baik secara individu maupun berkelompok, saling bersaing dalam berbagai genre permainan mulai dari *game* strategi (seperti Dota 2 dan League of Legends), *game* tembak-menembak (seperti Counter-Strike dan Valorant), hingga simulasi olahraga (seperti FIFA dan NBA 2K). *E-sport* tidak hanya bertujuan sebagai hiburan, tapi aktivitas ini juga telah menjadi panggung persaingan yang serius dan terstruktur, melibatkan jutaan pemain serta penonton dari seluruh dunia.

E-sport telah bertransformasi dari aktivitas hiburan semata menjadi sebuah ekosistem kompetitif berskala global yang melibatkan jutaan individu dan

menghasilkan miliaran dolar setiap tahunnya. Dalam konteks ini, *e-sport* tidak lagi dipandang sebagai sekadar permainan video (*video game*), melainkan sebagai wadah profesionalisasi keterampilan digital (*digital skill professionalization platform*), terutama bagi generasi muda. Fenomena ini didorong oleh perkembangan pesat teknologi informasi, peningkatan akses internet, serta munculnya *platform-platform streaming* seperti Twitch dan YouTube Gaming, yang memungkinkan interaksi langsung antara pemain profesional dan penonton.

Komunitas *e-sport* di Unhas mencerminkan praktik sosial digital yang dibentuk oleh kapital simbolik, sebagaimana dijelaskan oleh Bourdieu (1984:291), di mana pengakuan dan prestasi dalam turnamen tidak hanya memperkuat status pemain, tetapi juga membentuk *habitus* baru di lingkungan kampus. Para pemain memaknai kemenangan, konsistensi latihan, dan eksistensi di media sosial sebagai bagian dari sistem nilai baru yang diakui komunitas

Berawal dari turnamen sederhana di ruang tamu atau warung internet di mana lampu monitor menyala redup, suara klik mouse beradu, dan riuh sorakan teman sekamar begitu seorang pemain mencetak kemenangan *e-sport* kini telah menjelma menjadi ajang profesional (*professional event*). Bagi banyak mahasiswa di Indonesia, termasuk di Kampus Universitas Hasanuddin dan sekitarnya, *e-sport* tidak hanya soal menunjukkan ketrampilan (*show skill*). Menurut Fadhil Ikram (19 tahun, pemain profesional *e-sport*), untuk latihan mereka dapat menghabiskan waktu tiga hingga empat jam sehari, seperti halnya atlet konvensional. Di balik layar, mereka mengasah kerjasama tim, memoles strategi, dan belajar mengelola tekanan. Ini merupakan sebuah rangkaian keterampilan yang berpotensi sebagai bekal karir, baik sebagai *pro player*, analis taktis (*tactical analyst*), hingga komentator turnamen (*tournament commentator*).

Di Indonesia, termasuk di lingkungan kampus seperti Universitas Hasanuddin, *e-sport* tumbuh sebagai bagian dari budaya digital mahasiswa (*student digital culture*). *E-sport* tidak hanya menawarkan hiburan, kegiatan ini juga menciptakan peluang karier sebagai atlet, penyelenggara acara, analis strategi, hingga komentator. Fadhil Ikram (19 tahun, pemain profesional *e-sport*) menegaskan bahwa *e-sport* bukan hanya soal menang atau kalah dalam permainan (*game*), tetapi juga soal melatih kedisiplinan, kerjasama tim, dan konsistensi sebagai kunci utama.

E-sport memunculkan ruang sosial baru bagi mahasiswa untuk membentuk komunitas berbasis minat yang kuat. Dalam komunitas ini, mereka tidak hanya mengasah kemampuan teknis (*honing technical skills*), tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai seperti ketahanan mental, sportivitas, dan etika dalam berkompetisi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa stigma sosial terhadap dunia *game* masih menjadi tantangan. Banyak yang masih menganggap bermain *game* sebagai aktivitas yang kurang produktif. Dalam menanggapi hal ini, Muh. Rezky Dani Putra (20 tahun, pemain profesional *e-sport*) menyatakan bahwa: "Bagi kami, *game* adalah tempat kami belajar cepat, berpikir strategis, dan mengelola tekanan. Ini bukan sekadar main."

Ciri khas utama dari dunia *e-sport* terletak pada sifatnya yang kompetitif dan profesional. Kompetisi *e-sport* terselenggara dalam sistem yang tertata rapi, seperti liga resmi, turnamen tingkat nasional hingga internasional, serta babak

penyisihan yang dijalankan layaknya olahraga konvensional. Banyak pemain telah menapaki jalur profesional, memperoleh kontrak, gaji, pelatihan intensif, dan sponsor. Kemajuan teknologi digital dan komunikasi memainkan peran penting dalam mendukung keberlangsungan industri ini, dengan perangkat keras khusus, jaringan internet berkecepatan tinggi, dan *platform* siaran seperti Twitch, YouTube Gaming, atau Facebook Gaming yang memungkinkan pertandingan disiarkan secara langsung kepada penonton global.

Para pemain *e-sport* memaknai dunia mereka sebagai arena yang menuntut kedisiplinan tinggi, fokus mendalam, dan penguasaan strategi yang matang. Dalam pengalaman Rafi Andhika (20 tahun, pemain profesional), misalnya, *e-sport* di satu sisi membuka peluang ekonomi yang menjanjikan, tetapi di sisi lain dibutuhkan kesiapan mental yang luar biasa karena tekanan itu datang dari ekspektasi tim, penonton, dan diri sendiri. Latihan yang dilakukan bukan sembarang bermain, tetapi Latihan berupa simulasi kompetitif dengan analisis mendalam terhadap gaya bermain lawan menggunakan perangkat lunak statistik. Bagi mereka, *e-sport* adalah pekerjaan yang memadukan hasrat (*desire*), keterampilan (*skill*), dan tekanan dunia profesional (*pressure of the professional world*).

Bagi penyelenggara, seperti Muh. Risman (23 tahun) dan Kevin (27 tahun), dunia *e-sport* tidak hanya tentang kompetisi, tetapi tentang membangun jaringan komunitas dan mengangkat potensi lokal. Risman menuturkan, bahwa: “Kami ingin Makassar punya identitas dalam peta *e-sport* nasional melalui tema lokal, visual budaya, dan kolaborasi komunitas.” Kevin menambahkan bahwa dukungan sponsor dan strategi distribusi media menjadi penentu utama keberhasilan acara. Mereka tidak hanya mengelola logistik, tetapi juga memikirkan bagaimana menjadikan turnamen sebagai ruang ekspresi budaya digital lokal (*expression of local digital culture*), dengan desain acara yang mencerminkan nilai-nilai daerah (*local values*).

Penggemar *e-sport* sendiri merasakan keterlibatan emosional yang kuat (*strong emotional involvement*) saat mengikuti turnamen. Bagi Patricia Yuliani (21 tahun, pemain *e-sport*), menonton kompetisi digital sama menariknya dengan pertandingan sepak bola. Yuliani menyatakan bahwa ia merasakan kedekatan yang kuat saat berdiskusi langsung dengan pemain melalui *live chat*. Sementara itu, Dean Anugrah Inthe (21 tahun, penggemar *e-sport*) menyebutkan bahwa *e-sport* mengajarkan nilai kerja sama dan sportivitas, sesuatu yang juga ada dalam olahraga konvensional. Pramesti Inriana Ritto (21 tahun, penggemar *e-sport*) menyoroti pentingnya narasi perjuangan pemain karena menurutnya jika melihat mereka meningkat dari kompetisi lokal ke internasional, hal ini menginspirasi yang lain dan menimbulkan rasa bangga terhadap mereka.

Menurut Muh. Rizky Barokah (21 tahun, penggemar *e-sport*): “Kita sedang membangun masa depan, dan *e-sport* adalah salah satu jalannya.” *E-sport* sendiri bukan sekadar permainan (*game*), melainkan laboratorium sosial (*social laboratory*), tempat belajar disiplin (*a place to learn discipline*), berjejaring (*networking*), dan merayakan kemenangan bersama (*celebrating victory together*), sekaligus menegosiasikan makna *gaming* (*negotiating the meaning of gaming*).

E-sport bukan sekadar industri hiburan, ia adalah cerminan dari perubahan pola interaksi sosial generasi muda, yang kini terhubung melalui ruang digital.

Dari sisi pemain, penyelenggara, hingga penggemar, semua merasakan transformasi *e-sport* sebagai wahana ekspresi diri (*self expression*), kolaborasi (*collaboration*), dan inovasi (*innovation*).

Secara keseluruhan, *e-sport* mencerminkan transformasi budaya di era digital yang menggabungkan unsur teknologi, hiburan, keterampilan, dan komunitas global, serta menjadi simbol baru dari gaya hidup dan aspirasi generasi muda modern.

• E-sport Dalam Kompetisi Digital

E-sport merupakan bentuk kompetisi digital (*digital competition*) yang memadukan keterampilan individu, kerja tim, dan strategi dalam konteks permainan video yang kompetitif Hamari & Sjöblom (2017:151–152). Popularitas *e-sport* terus mengalami peningkatan secara global, termasuk di Indonesia, dengan semakin banyaknya turnamen yang diselenggarakan, komunitas yang terbentuk, serta pelaku industri yang terlibat secara aktif (Jenny dkk. 2017:3–4; Kurniawan 021:124–125). *E-sport* juga telah menjadi sarana keterlibatan aktif bagi para pemain, penyelenggara turnamen, serta penggemar untuk berpartisipasi dalam ranah hiburan dan olahraga digital, menjadikannya sebuah bentuk budaya digital yang berkembang pesat (Hamari & Sjöblom 2017:985–986; Taylor 2012: 5–7).

Dari sisi pemain, Fadhil Ikram (19 tahun, pemain profesional *e-sport*) mendefinisikan *e-sport* sebagai lebih dari sekadar bermain *game*, tetapi juga mencakup latihan intensif untuk mencapai tingkat kompetisi tertinggi (*highest level of competition*). Ia menjelaskan bahwa dalam *e-sport*, strategi dan koordinasi tim menjadi kunci keberhasilan (*key to success*). Muh. Rezky Dani Putra (20 tahun, pemain profesional *e-sport*) menekankan pentingnya penguasaan mekanik permainan dan kemampuan membaca situasi pertandingan dalam waktu singkat, yang membutuhkan fokus dan dedikasi tinggi (*high dedication*).

Sementara itu, Rafi Andhika (20 tahun, pemain profesional *e-sport*) menjelaskan bahwa karir di *e-sport* memberikan peluang finansial yang signifikan, meskipun memerlukan pengorbanan dalam hal waktu dan tekanan mental yang besar (*great mental pressure*). Dari sisi penyelenggara, Muh. Risman (23 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) melihat turnamen *e-sport* sebagai peluang besar (*great opportunity*) untuk membangun komunitas dan mempromosikan potensi lokal. Pemprov Jawa Tengah bahkan mendorong agar memasukkan budaya lokal dalam konten *game e-sport*, sebagai bagian dari strategi budaya untuk memperkenalkan kembali Sejarah dan nilai-nilai budaya Nusantara.¹ Ia juga menyebut tantangan utama dalam mengorganisasi turnamen adalah memastikan infrastruktur digital yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil. Kevin (27 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) menjelaskan bahwa sponsor memainkan peran besar (*big role*) dalam kesuksesan acara, sementara Muh. Asrul Ananda (20 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) menyoroti bahwa membangun hubungan yang kuat (*building strong relationship*) dengan komunitas pemain dan penggemar merupakan elemen penting dalam menciptakan acara yang berkesan.

¹ <https://jatengprov.go.id/publik/pemprov-jateng-dorong-e-sport-ramu-kebudayaan-lokal-jadi-konten-game/>, diakses tanggal 12 Juni 2025.

Dari sisi penggemar, Patricia Yuliani (21 tahun, penggemar *e-sport*) mengungkapkan bahwa menonton turnamen *e-sport* memberikan pengalaman seru (*exciting experience*) yang setara dengan menonton pertandingan olahraga konvensional. Ia juga menyukai bagaimana interaksi langsung dengan *streamer* atau pemain profesional menciptakan rasa kedekatan (*sense of closeness*). Muh. Rizky Barokah (21 tahun, penggemar *e-sport*) berpendapat, bahwa *e-sport* menjadi alternatif hiburan yang menarik karena sifatnya yang dinamis dan inovatif. Dean Anugrah Inthe (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa *e-sport* mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama tim dan sportivitas, sedangkan Pramesti Inriana Ritto (21 tahun, penggemar *e-sport*) menyebut bahwa narasi dan cerita di balik perjuangan para pemain yang membuat *e-sport* memiliki daya tarik emosional yang kuat (*strong emotional appeal*).

- **Tahapan Kompetisi dan Publikasi *E-sport***

Dalam dunia *e-sport*, kompetisi bukan sekadar ajang untuk menunjukkan keahlian bermain gim, melainkan sebuah proses panjang yang penuh perencanaan dan strategi. Di balik layar pertandingan yang ditonton ribuan pasang mata, terdapat dinamika persiapan yang matang mulai dari pembentukan tim, pemilihan pemain, latihan rutin, hingga pengaturan teknis selama pertandingan berlangsung. Proses ini tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis, tetapi juga kerja sama tim, manajemen waktu, dan dedikasi tinggi. Khususnya bagi komunitas *e-sport* di lingkungan kampus seperti Unhas E-sport, tahapan-tahapan tersebut menjadi wadah pembelajaran yang berharga untuk membentuk karakter dan profesionalisme para anggotanya.

Keterlibatan dalam turnamen lokal maupun nasional membuka ruang bagi mahasiswa untuk tidak hanya bersaing, tetapi juga belajar dari dinamika industri *e-sport* yang terus berkembang. Di tengah arus digitalisasi yang semakin cepat, kehadiran *e-sport* menjadi alternatif aktivitas yang positif dan membangun, terutama di kalangan generasi muda. Melalui keterlibatan aktif dalam kompetisi, mahasiswa tak hanya belajar tentang sportivitas dan strategi, tetapi juga mengenai bagaimana bekerja dalam tekanan dan beradaptasi dengan cepat keterampilan yang sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja modern. Scholz (2019:112) menjelaskan, bahwa komunitas ini juga menjalankan bentuk digital labor yang unik di mana nilai ekonomi tercipta melalui performa bermain, sponsorship, pengelolaan turnamen, dan konten digital. Di sisi lain, strategi media sosial yang dikembangkan komunitas tidak hanya membentuk *branding* individual, tetapi juga menciptakan kapital sosial berbasis reputasi, seperti diuraikan oleh Taylor (2012:134).

Di sisi lain, aspek publikasi memainkan peran yang tidak kalah penting dalam keberhasilan sebuah kompetisi *e-sport*. Dalam konteks ini, media sosial menjadi senjata utama untuk memperkenalkan tim, menyampaikan informasi kepada publik, membangun citra yang positif, hingga menjalin relasi dengan sponsor dan penggemar. Komunitas *e-sport* kampus seperti Unhas E-sport kini dituntut untuk tidak hanya tampil di panggung kompetisi, tetapi juga mampu mengelola identitas dan eksistensinya secara daring.

Dalam dunia *e-sport*, keberhasilan pemain dan turnamen tidak terjadi secara instan. Ada tahapan strategis yang dilalui yang mencakup: persiapan (pra-kompetisi), pelaksanaan (produksi), hingga promosi dan publikasi hasil

(distribusi). Tahapan ini melibatkan berbagai elemen seperti pemain profesional, penyelenggara turnamen, dan penggemar yang mendukung ekosistem *e-sport*.

Tahapan pra-kompetisi mencakup persiapan pemain dan penyelenggara. Dari sisi pemain, Fadhil Ikram (19 tahun, pemain profesional *e-sport*) mengungkapkan bahwa persiapan melibatkan latihan intensif untuk meningkatkan keterampilan teknis dan strategi. Menurut Fadhil, latihan tim secara rutin dengan menggunakan *software* analitik membantu menganalisis pola permainan lawan (*opponent playing partner*). Muh. Rezky Dani Putra (20 tahun, pemain profesional *e-sport*) menambahkan bahwa pra-kompetisi adalah fase di mana pemain berfokus pada pengembangan mentalitas (*mental development*) dan manajemen stress (*stress management*). Dalam *e-sport*, tekanan mental (*mental pressure*) sama beratnya dengan tuntutan teknis (*technical demands*). Selain itu, ia juga menyebut pentingnya kolaborasi dengan pelatih dan analis untuk memperbaiki kelemahan individu dan tim.

Dari sisi penyelenggara, seperti Muh. Risman (23 tahun) dan Kevin (27 tahun), tahap ini mencakup perencanaan detail acara, mulai dari logistik, pengaturan teknis, hingga negosiasi dengan sponsor. Menurut Risman, kerjasama dengan pengembang *game* sangat penting untuk mendapatkan lisensi resmi (*official lisenche*) dan dukungan teknis (*technical support*). Sementara itu, Kevin menambahkan bahwa strategi pemasaran berbasis media sosial digunakan untuk menarik partisipasi pemain dan penggemar.

Tahap produksi adalah momen pelaksanaan turnamen esports. Rafi Andhika (20 tahun, pemain profesional) menyebut bahwa turnamen adalah ujian sesungguhnya dari hasil latihan dan strategi. Setiap pertandingan adalah langkah menuju validasi keterampilan dan kerja keras kami. Dalam tahap ini, faktor teknis seperti stabilitas jaringan, kualitas *streaming*, dan perangkat keras menjadi perhatian utama. Menurut Muh. Asrul Ananda (20 tahun, penyelenggara), aspek estetika seperti desain panggung dan visualisasi *game* di layar besar turut mempengaruhi pengalaman penonton. Produksi yang baik adalah kunci untuk memikat audiens (*to captive the audience*) dan memperkuat reputasi turnamen (*strengthening the reputation of the tournament*). Selain itu, *merchandise* eksklusif dan aktivasi merek seringkali ditambahkan dalam acara untuk menarik sponsor dan meningkatkan keterlibatan penggemar (*fan engagement*). Patricia Yuliani (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa pengalaman langsung di arena turnamen memberikan sensasi berbeda dibandingkan dengan menonton secara daring.

Tahap distribusi mencakup publikasi hasil dan promosi lebih lanjut dari kompetisi. Media sosial menjadi alat utama dalam menyebarkan hasil pertandingan, *highlight gameplay*, dan wawancara pemain. Muh. Rizky Barokah (21 tahun, penggemar *e-sport*) menyatakan bahwa Instagram dan YouTube adalah *platform* favorit untuk mengikuti perkembangan turnamen. Menurutnya, *highlight* di YouTube seringkali menjadi bahan diskusi hangat di komunitas penggemar (*fan community*). Dean Anugrah Inthe (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa distribusi konten secara digital juga memungkinkan penggemar dari seluruh dunia untuk merasa terhubung dengan tim atau pemain favorit mereka. *E-sport* benar-benar menghapus batas geografis.

Dari perspektif penyelenggara, Muh. Risman menjelaskan bahwa: "turnamen dengan skala internasional memanfaatkan *platform* seperti Twitch dan Facebook

Gaming untuk distribusi yang lebih luas. Kami ingin setiap orang, tidak peduli di mana mereka berada, bisa menikmati kompetisi ini.” Pramesti Inriana Ritto (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa tahap distribusi juga membuka peluang kolaborasi antara komunitas dan penyelenggara melalui fitur interaktif (*interactive features*), seperti *voting* pemain favorit atau analisis langsung.

- **Lokalitas *E-sport* di Kota Makassar**

E-sport tidak hanya tumbuh di tingkat nasional atau global, tetapi juga membentuk dinamika tersendiri dalam ruang-ruang lokal. Di Kota Makassar, *e-sport* berkembang sebagai bagian dari budaya digital anak muda yang semakin aktif memanfaatkan teknologi untuk berekspressi, berkompetisi, dan membangun komunitas. Meskipun tidak sepopuler olahraga konvensional, *e-sport* mulai mendapat tempat di tengah masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa dan pelajar yang menjadi motor utama pergerakan digital ini.

Kota Makassar, sebagai pusat pendidikan dan pertumbuhan ekonomi di kawasan Indonesia Timur, menghadirkan lanskap yang menarik untuk melihat bagaimana *e-sport* dikembangkan dalam konteks lokal. Di kota ini, muncul berbagai komunitas dan tim *e-sport* yang berlatih secara mandiri, mengorganisir turnamen skala kampus hingga antar kota, dan menjadikan warung internet (*warnet*), *co-working space* (ruang kerja bersama) serta kampus sebagai ruang-ruang alternatif untuk berlatih dan berjejaring. Dinamika ini memperlihatkan bahwa *e-sport* bukan hanya aktivitas hiburan, melainkan juga bentuk partisipasi kultural anak muda dalam era digital. Lokalitas dalam dunia *e-sport* menciptakan identitas khas yang mencerminkan keberagaman budaya dan karakteristik geografis wilayah tertentu

Di Makassar, fenomena *e-sport* tumbuh tidak hanya sebagai kompetisi permainan (*game competition*), tetapi juga sebagai medium ekspresi kreativitas (*creative expression*) dan representasi lokalitas (*locality representation*). Muh. Risman (23 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) menekankan bahwa turnamen esports lokal di Makassar sering mengangkat tema budaya setempat dalam desain visual, logo, dan elemen acara. Hal ini memberikan nuansa lokal (*local feel*) yang memperkuat identitas daerah sambil tetap terhubung dengan komunitas global *e-sport*. Kevin (27 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) menambahkan bahwa lokalitas juga menjadi sarana untuk membangun jaringan antar komunitas di Makassar, menciptakan *platform* berbasis budaya lokal untuk mendukung perkembangan talenta muda.

Pemain profesional (*professional player*) seperti Fadhil Ikram (19 tahun) dan Muh. Rezky Dani Putra (20 tahun) menjadi ikon bagi komunitas lokal. Menurut Fadhil, keterlibatannya di turnamen lokal memperkuat koneksi dengan para penggemar, sekaligus menjadi inspirasi bagi pemain muda yang ingin mengikuti jejaknya. Rezky menambahkan bahwa lokalitas dalam *e-sport* tidak hanya sebatas penyelenggaraan turnamen, tetapi juga melibatkan kolaborasi dengan komunitas *game* lokal yang mendorong keberlanjutan dan regenerasi pemain baru (*new player regeneration*). Muh. Asrul Ananda (20 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*) mengakui pentingnya komunitas lokal sebagai pendukung utama kesuksesan acara. Menurutnya, komunitas lokal tidak hanya berperan sebagai peserta tetapi juga menjadi bagian dari narasi besar perkembangan *e-sport* di Makassar. Lokalitas *e-sport* di Makassar juga dirayakan melalui cerita dan kisah yang tercermin dalam aktivitas komunitas.

Patricia Yuliani (21 tahun, penggemar *e-sport*) menjelaskan bahwa partisipasi dalam acara lokal memberikannya pengalaman emosional yang mendalam, terutama ketika turnamen diadakan di tempat-tempat ikonik (*iconic places*) yang memiliki nilai historis (*historical values*) bagi masyarakat setempat. Muh. Rizky Barokah (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa kompetisi *e-sport* lokal seringkali mempertemukan penggemar dari berbagai kalangan, menciptakan ruang inklusif (*inclusive space*) untuk saling berbagi pengalaman (*for sharing experience*).

Menurutnya, lokalitas tidak hanya mencerminkan aspek fisik dari suatu tempat (*space*), tetapi juga mencerminkan bagaimana nilai-nilai lokal seperti semangat kebersamaan, solidaritas, gotong royong, dan kedekatan sosial yang dihidupkan kembali dalam praktik budaya populer, termasuk dalam skena *e-sport*. Artinya, cakupan lokalitas jauh lebih kompleks daripada sekadar koordinat geografis; ia mencakup cara-cara komunitas memaknai identitas mereka, membangun jejaring, serta menciptakan ruang sosial yang inklusif di tengah dominasi budaya digital yang cenderung global. Dalam konteks *e-sport* di Makassar, nampak bahwa relasi antarpemain dibentuk tidak hanya oleh kompetisi, tetapi juga oleh ikatan emosional, kesetiaan terhadap tim lokal, hingga kebanggaan akan identitas daerah.

Lokalitas juga hadir dalam bentuk penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi antaranggota, pemilihan nama tim yang mencerminkan kearifan lokal, serta praktik-praktik informal seperti latihan bersama di warnet atau basecamp komunitas. Semua ini menunjukkan bahwa *e-sport*, meskipun dibingkai oleh teknologi dan globalisasi, tetap tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial dan budaya tempatnya tumbuh. Dengan kata lain, *e-sport* menjadi ruang baru bagi anak muda Makassar untuk berpartisipasi dalam budaya digital, sekaligus mempertahankan dan menegosiasikan nilai-nilai lokal mereka.

Fenomena *e-sport* di Makassar menunjukkan keterkaitan antara budaya lokal dan inovasi digital. Turnamen yang diselenggarakan di kota ini sering mengusung tema-tema yang merefleksikan kekhasan budaya lokal (*local cultural characteristic*), misalnya yang berkaitan dengan nama daerah (seperti Bugis Reborn, Toraja Squad, Bajo Gamer), atau nama orang/julukan (seperti Anak Kampoeng, Si Palewai, Dg. Sule).

Bahkan, beberapa acara diselenggarakan di tempat ikonik seperti gedung budaya atau ruang publik yang bersejarah, memberikan sentuhan emosional bagi para peserta. Menurut Muh. Asrul Ananda (20 tahun, penyelenggara turnamen *e-sport*), integrasi unsur lokal menjadi elemen penting agar *e-sport* tidak kehilangan konteks sosialnya. Ia menyatakan bahwa komunitas lokal merupakan fondasi kuat dari keberlangsungan ekosistem *e-sport* karena mereka yang memberikan semangat, dukungan, dan narasi.

Menurut Dean Anugrah Inthe (21 tahun, penggemar *e-sport*), penyelenggara lokal menunjukkan inovasi melalui adaptasi teknologi, termasuk penyiaran langsung di *platform* seperti YouTube dan Twitch. Pramesti Inriana Ritto (21 tahun, penggemar *e-sport*) menambahkan bahwa dengan memanfaatkan media sosial dan *platform* daring lainnya, penyelenggara tidak hanya memperluas jangkauan acara, tetapi juga mempromosikan budaya lokal (*promoting local culture*) kepada audiens global (*global audience*). Kevin menyimpulkan bahwa adaptasi teknologi dan lokalitas membentuk fondasi kokoh

(*solid foundation*) bagi pertumbuhan *e-sport* di Makassar. Pendekatan berbasis komunitas dan budaya lokal menjadikan *e-sport* lebih dari sekadar kompetisi, melainkan sebagai wadah kreatif yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka. Lokalitas dalam *e-sport* di Makassar menciptakan harmoni unik (*unique harmony*) antara tradisi dan inovasi, menghadirkan kisah baru yang terus berkembang dalam industri ini.

Komunitas *e-sport* kampus mencerminkan habitus baru di mana nilai, gaya hidup, dan pilihan teknologi mahasiswa terbentuk melalui kapital simbolik dalam dunia digital. Mahasiswa yang bergelut dalam *e-sport* tak hanya memperlihatkan kompetensi teknis, tetapi juga merintis habitus baru yang menyeimbangkan performa, eksistensi digital, dan pengakuan sosial di lingkungan kampus. Dalam kerangka Scholz, komunitas *e-sport* di Unhas telah menjadi ekosistem ekonomi mikro yang menyatukan *gamer*, penyelenggara, dan penonton. Mereka menciptakan nilai ekonomi melalui *sponsorship*, turnamen, *merchandise*, dan monetisasi *streaming*. Komunitas ini menjadi contoh praktik inovasi sosial dalam lanskap ekonomi digital berbasis kampus.

E-sport diposisikan oleh mahasiswa sebagai ruang simbolik yang memadukan kebanggaan lokal, solidaritas komunitas, dan aspirasi profesional. Tema-tema seperti arena sosial, strategi bertahan, dan ruang ekspresi lokal menunjukkan bagaimana narasi digital dibangun dan dinegosiasikan dalam skala mikro. Dalam konteks lokalitas, penggunaan simbol-simbol budaya Makassar baik dalam nama tim, logo, hingga lokasi penyelenggaraan dapat dipahami sebagai bentuk glocalitas, yakni adaptasi nilai-nilai global dengan nuansa lokal (Appadurai 1996:178). Dengan demikian, *e-sport* di Makassar bukan sekadar meniru budaya global, tetapi menjadi arena resistensi simbolik dan ekspresi identitas budaya lokal melalui teknologi digital.

4. Penutup

Praktik *e-sport* di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin telah berkembang menjadi bentuk kompetisi digital yang melampaui aspek hiburan semata. Komunitas Unhas *E-sport* menjadi ruang sosial tempat para pelaku baik pemain, penyelenggara, maupun penggemar mengonstruksi identitas digital, membangun jaringan sosial, dan menciptakan nilai ekonomi melalui turnamen, *sponsorship*, dan publikasi daring. Dengan menggunakan kerangka Bourdieu, komunitas ini dapat dipahami sebagai arena kapital simbolik dan habitus digital yang terus dikonstruksi melalui prestasi, eksistensi media, dan pengakuan sosial.

Sementara itu, pendekatan Scholz tentang digital labor membantu menjelaskan bagaimana praktik-praktik dalam komunitas ini merupakan bentuk kerja digital yang bernilai secara ekonomi. Dalam konteks lokalitas, *e-sport* di Makassar bukan sekadar meniru budaya digital global, tetapi memunculkan bentuk glocalitas, yakni integrasi nilai-nilai lokal dalam ranah kompetisi global. Dengan demikian, komunitas *e-sport* kampus berperan sebagai medium alternatif dalam pembentukan budaya digital lokal yang berbasis solidaritas, kreativitas, dan aspirasi profesional. Temuan ini penting untuk memperkaya literatur mengenai budaya digital dan menstimulasi institusi pendidikan, komunitas lokal, dan pembuat kebijakan dalam merancang ekosistem *e-sport* yang sehat, produktif, dan inklusif.

Institusi pendidikan tinggi perlu mendukung komunitas *e-sport* kampus melalui penyediaan fasilitas, pendanaan, dan pengakuan struktural (misalnya melalui UKM resmi). Selain itu, kolaborasi antara pemerintah, industri *game*, dan komunitas kampus diperlukan untuk mengembangkan ekosistem *e-sport* yang sehat dan berkelanjutan. Penelitian masih sangat terbatas pada aspek tertentu, aspek-aspek lainnya seperti gender, kesehatan mental pemain, dan representasi dalam komunitas *e-sport* lokal dapat menjadi topik-topik potensial untuk dikaji.

Acknowledgements

Terima kasih kepada seluruh informan dalam penelitian ini yang memberikan segala bentuk informasi yang diolah menjadi data dan dipublikasikan pada artikel ini.

Conflicts of Interest

Penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan.

Daftar Pustaka

- Adiningtiyas, S. W. (2017). "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," *Jurnal Kopasta*, 4(1):28-40, <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121/894>, diakses tanggal 15 Maret 2025.
- Afuza, A.D. (2020). *4 Alasan E-sports Harus Jadi UKM di Kampus*, <https://syariah.uinsaid.ac.id/4-alasan-esports-harus-jadi-ukm-di-kampus/>, diakses tanggal 15 April 2025.
- Amanullah, J. (2021). *E-sport Memang Olah Raga*, <https://ormawa.stekom.ac.id/berita/e-sport-memang-olahraga>, diakses tanggal 3 April 2025.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Apriani, K. & Yuono, D. (2019). "Pusat *Esport* Jakarta," *Jurnal Stupa: Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 1(1):204-213, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3957>, diakses tanggal 20 Maret 2025.
- Bailey, K.; West, R.; & Anderson, C. (2010). "A Negative Association Between Video Game Experience and Proactive Cognitive Control," *Psychophysiology*, 47(1):34-42, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19818048/>, diakses tanggal 12 Maret 2025.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101, <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>, diakses tanggal 28 Januari 2025.
- Dandi, K. (2021). "Persepsi Generasi Z Terhadap *E-Sport*: Studi Kasus pada Komunitas Gamer," *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa (JPJK)*, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPJK/article/viewFile/60760/75676595703>, diakses tanggal 13 Maret 2025.
- Glenniza, D. 2018. *Bermain Game dan E-sport Tak Sama Dengan Olah Raga*, <https://sport.detik.com/aboutthegame/pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga>, diakses tanggal 2 April 2025.

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). "What is E-sport and Why Do People Watch It?," *Computers in Human Behavior*, 71:151-160, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1066224317000430>, diakses tanggal 17 Januari 2025. <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>, diakses tanggal 11 Maret 2025.
- Indonesia Esports Association (IESPA). (2022). *Laporan Tahunan Industri Esports Indonesia 2020–2022*. Jakarta: IESPA, <https://iespa.net/>, diakses tanggal 15 Maret 2025.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). "Virtual(ly) Athletes: Where E-sport Fit Within the Definition of 'Sport'," *Quest*, 69(1):1–18, <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>, diakses tanggal 17 Januari 2025.
- Kurniawan, F. (2020). "E-sport Dalam Fenomena Olah Raga Kekinian," *Jorpres: Jurnal Olah Raga Berprestasi*, 15(2):61-66, https://www.researchgate.net/publication/364946066_E-Sport_dalam_Fenomena_Olahraga_Kekinian, diakses tanggal 13 Maret 2025.
- Mulyadi, D.V.; Fitri, M.; Williyanto, S. 2023. "The Influence of Esports on Adolescents' Social Skills," *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan*, 7(1): 27-38, <https://pdfs.semanticscholar.org/3105/e60ccf1ac7625562fa2c1134984f8725bb4b.pdf>, diakses tanggal 24 Mei 2025.
- Priangga, Y.S. 2023. *Ekstrakurikuler E-sport*, https://www.researchgate.net/publication/367176503_artikel_desain_Ekstrakurikuler_E-Sport_Olahraga_elektronik, diakses tanggal 15 maret 2025.
- Safitri, S. S. (2020). "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2):364–376, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>, diakses tanggal 15 Maret 2025.
- Scholz, T. M. (2019). *E-sport is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Cham: Springer Nature.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). "Pengaruh Perkembangan Industri E-sports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia," *Cemerlang: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Pembangunan*, 3(2):178–188. <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v3i2.1127>, diakses tanggal 27 Januari 2025.
- Wahyuni, D. (2020). "Tantangan dan peluang Esports Dalam Keolahragaan Nasional." *Kajian*, 25(4):341-353.