



Original Article

## *Motif Mahasiswa Dalam Menekuni Permainan E-Sport*

### *College Motivation in Pursuing of E-Sport Games*

Asep Ramdan Afriyandi<sup>1</sup>, Andi Kurniawan Pratama<sup>2</sup>, Adi Rahadian<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Suryakencana, Indonesia  
[arafriyandi@unsur.ac.id](mailto:arafriyandi@unsur.ac.id)<sup>1</sup> [andikpratama@unsur.ac.id](mailto:andikpratama@unsur.ac.id)<sup>2</sup> [adira@unsur.ac.id](mailto:adira@unsur.ac.id)<sup>3</sup>

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah 50 mahasiswa di universitas suryakencana, dan menggunakan instrument angket motif mahasiswa menekuni permainan *e-sport*. Hasil yang didapat yaitu 23% motif menghabiskan waktu, 22% motif pencarian informasi, 21% motif hubungan interpersonal, 20% motif kenyamanan, dan 15% motif hiburan. Disarankan kepada para mahasiswa agar tetap menjadikan pendidikan di universitas sebagai prioritas utama dan tidak menjadikan permainan *e-sport* sebagai penghambat untuk tetap berprestasi di universitas. Kompetisi *e-sport* di Indonesia lebih sering diadakan khususnya tingkat mahasiswa. Dengan kompetisi yang lebih sering dilakukan agar memacu mahasiswa untuk berprestasi.

**Kata kunci:** motif, mahasiswa, permainan *e-sport*.

#### ABSTRACT

*This research aims to determine the students' motives in pursuing e-sport games. The research method used is a quantitative method with a descriptive approach. The sampling technique in this research used a purposive sampling technique with a total of 50 students at Suryakencana University, and used a questionnaire instrument with the motives of students pursuing e-sport games. The results obtained are 23% motives for spending time, 22% motives for seeking information, 21% motives for interpersonal relationships, 20% motives for convenience, and 15% motives for entertainment. It is recommended for students to make university education a top priority and not to make e-sport games an obstacle to keep achieving at university. E-sports competitions in Indonesia are often held, especially at the student level. With more frequent competitions to encourage students to excel.*

**Key words:** motives, students, e-sport games.

Received: 2021-12-03; Accepted: 2021-12-20; Published: 2021-12-28

## PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya jaman maka semakin berkembangnya teknologi juga. Fenomena *eSport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Di kalangan anak muda saat ini, *eSport* sangat diminati. *eSport* merupakan singkatan dari electronic sport atau olahraga elektronik. *eSport* adalah bidang olahraga yang menggunakan game online sebagai bidang kompetitif. Beberapa waktu lalu, esports sama sekali tidak dikenal. Akan tetapi, sekarang ini fenomena esports terus berkembang dan mulai memancing perhatian dari berbagai kalangan, mulai dari gamers, media, hingga perusahaan-perusahaan besar yang sama sekali tidak bergerak di bidang esports. (Kurniawan, 2019) Tetapi banyak orang tua yang belum membuka pikirannya hingga kesana. Masih banyak orang tua yang menganggap bahwa bermain game itu tidak ada gunanya.

Berbagai pengembang *game* seakan tak mau kalah, menggunakan *eSport* sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatannya. Mulai dari *Overwatch*, yang punya visi buat liga *eSport* di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA. (Persada, Y. B, 2020) Lalu ada juga dari *game* yang baru rilis akhir-akhir ini yaitu *Injustice 2* yang langsung siapkan berbagai kompetisi untuk pemain yang serius main. Ada yang menarik dalam ajang Asian Games 2018. *Electronic sport (eSport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) dan nomor yang dipertandingkan. Di Asian Games yang silam (Tahun 2018 di Indonesia), *eSport* telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni *League of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *Arena of Valor*, *Starcraft II*, *Hearthstone*, dan *Clash Royale*.

Perkembangan esports di Indonesia terbilang sangat cepat dalam beberapa waktu dekat ini. Banyak tim esports Tanah Air yang berhasil berbicara di turnamen internasional sejak 2018 lalu. Bahkan, di tahun 2020 tim-tim terbaik kita telah berhasil mendapatkan gelar juara, seperti MPL Invitational pada Mei 2020. Tak bisa dimungkiri jika esports menjadi industri yang sangat populer di Indonesia. Bahkan, pemerintah sudah mengakui industri ini dan telah menyelenggarakan turnamen seperti Piala Presiden Esports dan kini Piala Menpora Esports. Dengan begitu, pertumbuhan esports Indonesia terbilang sangat pesat. Berkembangnya eSports di Indonesia memberikan

kesempatan bagi para pelaku eSports di tanah air untuk dapat menunjukkan kemampuannya baik di tingkat nasional bahkan hingga internasional, dengan mengikuti beberapa turnamen di tingkat international membuktikan bahwa team – team eSports yang ada di Indonesia sebenarnya bisa bersaing di tingkat international.

Industri esports semakin terkenal karena industri ini bisa digunakan untuk sarana promosi oleh pemerintah. Dengan begitu, masyarakat akan semakin sering mendapatkan informasi seputar esports. Sekarang sudah banyak perusahaan yang melirik esports untuk meningkatkan brand mereka. Hal ini tentu saja sangat bagus untuk meningkatkan pendapatan, investornya akan bertambah, dan ekosistemnya juga semakin tumbuh. Kedepannya, tentu diharapkan esports bisa menjadi industri yang *sustainable goals development* (SDGs). Dengan demikian, esport menjadikan prestasi olahraga unggulan yang dapat mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa di mata dunia (Rahadian & Ma'mung, 2018).

Namun juga, di sisi lain game sering dianggap remeh untuk sebagian besar orang tua. Tetapi bisa dilihat dari hadiahnya, ini tidak main-main. Bahkan banyak player eSport Indonesia yang juga sukses. Terutama dalam player eSport divisi mobile (PUBG Mobile, Mobile legend, dan Free fire). Bahkan sekarang eSport sudah bisa termasuk dalam pekerjaan. Karena, banyak orang yang bisa menghidupi keluarganya hanya dengan bermain game. Ketika memiliki niat dan tujuan, harus tetap berlatih. Tidak ada hasil yang memuaskan tanpa pengorbanan. (Saputra, Wahyudi.,2015). Tetapi juga harus bisa membedakan mana kewajiban mana hak. Sekarang ini kebanyakan orang main tanpa kenal waktu dan alhasil nilai sekolahnya tidak memuaskan, dan tidak menghasilkan apa-apa.

Kata “motif” didalam kamus besar bahasa indonesia daring memiliki arti alasan atau penyebab seseorang melakukan sesuatu. Motif tersebut memicu seseorang untuk menggunakan media dalam rangka memenuhi kebutuhan atau tujuan penggunaan medianya. (Hanifah,2019) Kebutuhan seseorang yang dipengaruhi oleh keadaan psikologis dan lingkungan sosial tertentu akan memunculkan motif untuk menggunakan media. Sehingga motif penggunaan media diartikan sebagai alasan yang mendorong seseorang untuk menggunakan suatu media.

Banyak motif yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu media. Salah satunya, studi yang dilakukan oleh (Papacharissi dan Rubin, 2000) didalam jurnalnya yang mengemukakan tentang lima motif penggunaan internet. Motif-motif tersebut antara lain : a. *Interpersonal utility* b. *Passing time* c. *Information seeking* d. *Convenience utility* e. *Entertainment*. Teori motif penggunaan internet Papacharissi dan Rubin digunakan sebagai rujukan oleh (Whiting dan Williams, 2013) didalam studinya. Didalam jurnalnya yang berjudul *Why people use social media: a uses and gratifications approach*, dia menjelaskan mengenai 10 motif yang mendorong seseorang untuk menggunakan media sosial, yaitu : *social interaction, information seeking, pass time, entertainment, relaxation, expression of opinions, communicatory utility, convenience utility, information sharing, dan surveillance / knowledge about other*. Dikarenakan belum banyak kalangan masyarakat termasuk mahasiswa khususnya di Indonesia belum sepenuhnya dapat memahami dan memaknai salah satu olahraga kekinian yang sedang banyak digandrungi saat ini, maka disini penulis tertarik untuk mengkaji mengenai motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Populasi dan sampel pada penelitian ini merupakan mahasiswa Universitas Suryakencana yang memainkan game *e-sport*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik nonprobability sampling yaitu purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kepada 50 orang sampel yang merupakan mahasiswa yang memainkan game *e-sport*.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian, yaitu dengan angket motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport*. Instrumen disusun berdasarkan indikator-indikator dari pengembangan komponen dari masing-masing variabel.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

Variabel	Faktor	Indikator
Motif mahasiswa dalam menekuni permainan <i>e-Sport</i>	Interpersonal Utility atau Motif Hubungan Interpersonal	Motif untuk juara bersama team Motif adaptasi dengan lingkungan pertemanan Motif pencarian bahan obrolan
	Passing Time atau Motif Menghabiskan Waktu	Waktu luang Waktu latihan Waktu kejuaraan
	Information Seeking atau Motif Pencarian Informasi	Motif untuk mengetahui informasi terbaru. Motif konfirmasi isu dalam dunia e-sport Motif pencarian meta game
	Convenience Utility atau Motif Kenyamanan	Fitur game yang disediakan bervariasi Kesesuaian dengan minat bermain e-sport Kebiasaan atau ketergantungan mengakses game e-sport
	Entertainment atau Motif Hiburan	Bermain game e-sport untuk menghibur diri Bermain game e-sport untuk bercanda dengan teman

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

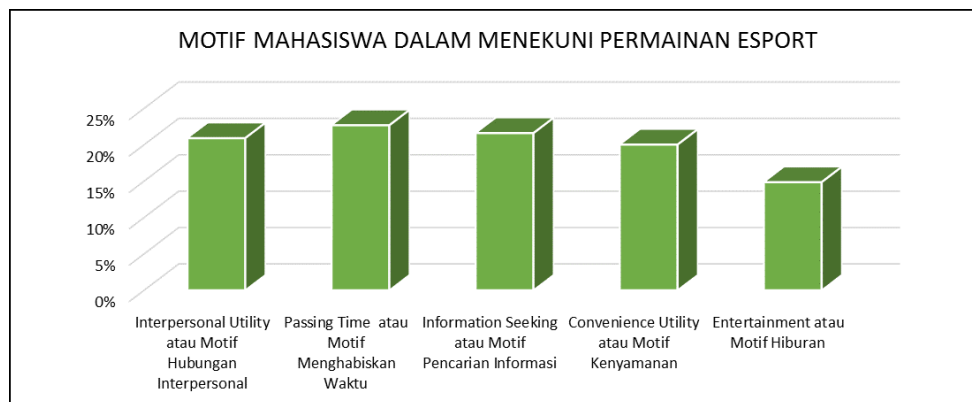
#### 1. Deskripsi Data Motif Mahasiswa Dalam Menekuni Permainan *E-Sport*

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan cara perhitungan analisis statistik, dengan maksud untuk memperoleh gambaran tentang motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport*. Pengumpulan data pada saat penelitian bertujuan untuk dijadikan sebagai data utama yang diperoleh setelah melakukan penyebaran angket kepada sampel diukur dengan angket yang berjumlah 28 butir soal sehingga didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi data angket motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport*

Absolut	Sub Variabel	Presentase
1005	Interpersonal Utility atau Motif Hubungan Interpersonal	21%
1090	Passing Time atau Motif Menghabiskan Waktu	23%
1038	Information Seeking atau Motif Pencarian Informasi	22%
962	Convenience Utility atau Motif Kenyamanan	20%
714	Entertainment atau Motif Hiburan	15%
4809		

Deskripsi data pada penelitian ini meliputi jumlah skor, sub variabel, dan presentase. Berdasarkan hasil analisis dapat dipersentasikan sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Motif Menekuni Permainan *E-Sport*

Hasil yang didapat yaitu 23% motif menghabiskan waktu, 22% motif pencarian informasi, 21% motif hubungan interpersonal, 20% motif kenyamanan, dan 15% motif hiburan.

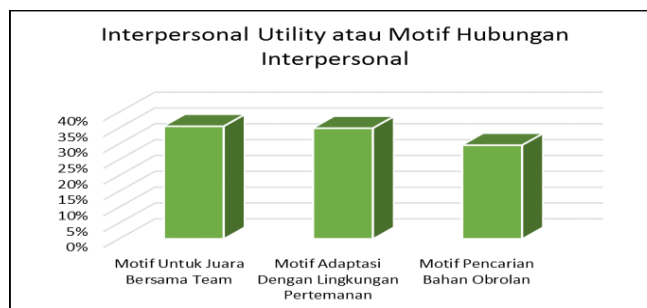
## 2. Deskripsi Data Motif Hubungan Interpersonal

Deskripsi data pada sub variabel ini meliputi jumlah skor, indikator, dan presentase. Adapun untuk data motif hubungan interpersonal yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Deskripsi Data Angket Motif Hubungan Interpersonal

Absolut	Indikator	Presentase
357	Motif Untuk Juara Bersama Team	36%
351	Motif Adaptasi Dengan Lingkungan Pertemanan	35%
297	Motif Pencarian Bahan Obrolan	30%
1005		

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Motif Hubungan Interpersonal

Hasil yang didapat yaitu 36% motif untuk berjuang bersama team, 35% motif adaptasi dengan lingkungan pertemanan, dan 30% motif pencarian bahan obrolan.

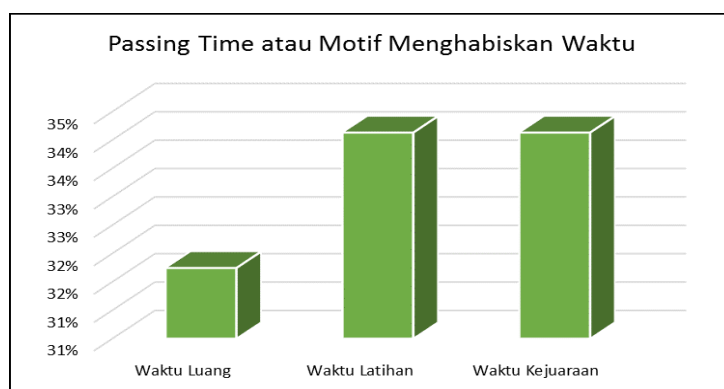
### 3. Deskripsi Data Motif Menghabiskan Waktu

Deskripsi data pada sub variabel ini meliputi jumlah skor, indikator, dan presentase. Adapun untuk data motif menghabiskan waktu yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Deskripsi Data Angket Motif Menghabiskan Waktu

Absolut	Indikator	Presentase
346	Waktu Luang	32%
372	Waktu Latihan	34%
372	Waktu Kejuaraan	34%
1090		

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Motif Menghabiskan Waktu

Hasil yang didapat yaitu 32% waktu luang, 34% waktu latihan, dan 34% waktu kejuaraan.

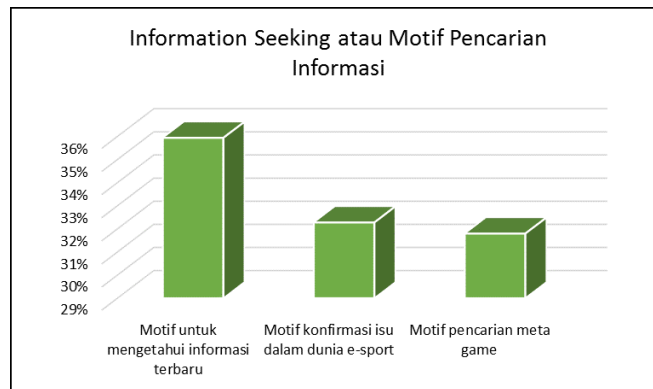
### 4. Deskripsi Data Motif Pencarian Informasi

Deskripsi data pada sub variabel ini meliputi jumlah skor, indikator, dan presentase. Adapun untuk data motif pencarian informasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Deskripsi Data Angket Motif Pencarian Informasi

Absolut	Indikator	Presentase
373	Motif untuk mengetahui informasi terbaru	36%
335	Motif konfirmasi isu dalam dunia e-sport	32%
330	Motif pencarian meta game	32%
1038		

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Motif Pencarian Informasi

Hasil yang didapat yaitu 36% motif untuk mengetahui informasi terbaru, 32% motif konfirmasi isu dalam dunia e-sport, dan 32% motif pencarian meta game.

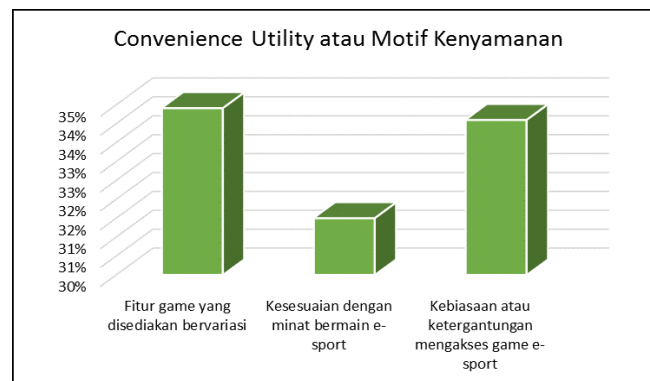
#### 5. Deskripsi Data Motif Kenyamanan

Deskripsi data pada sub variabel ini meliputi jumlah skor, indikator, dan presentase. Adapun untuk data motif kenyamanan yaitu sebagai berikut :

Tabel 6. Deskripsi Data Motif Kenyamanan

Absolut	Indikator	Presentase
331	Fitur game yang disediakan bervariasi	34%
303	Kesesuaian dengan minat bermain e-sport	31%
328	Kebiasaan atau ketergantungan mengakses game e-sport	34%
962		

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Motif Kenyamanan

Hasil yang didapat yaitu 34% Fitur game yang disediakan bervariasi, 31% Kesesuaian dengan minat bermain e-sport, dan 34% Kebiasaan atau ketergantungan mengakses game e-sport.



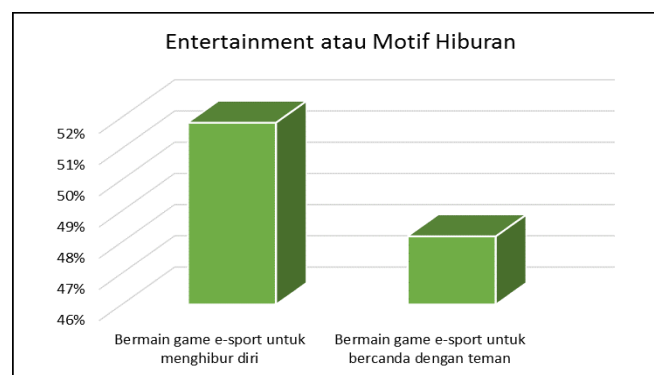
## 6. Deskripsi Data Motif Hiburan

Deskripsi data pada sub variabel ini meliputi jumlah skor, indikator, dan presentase. Adapun untuk data motif hiburan yaitu sebagai berikut :

Tabel 7. Deskripsi Data Motif Hiburan

Absolut	Indikator	Presentase
370	Bermain game e-sport untuk menghibur diri	52%
344	Bermain game e-sport untuk bercanda dengan teman	48%
714		

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:



Gambar 8. Histogram Motif Hiburan

Hasil yang didapat yaitu 52% bermain game *e-sport* untuk menghibur diri dan 48% bermain game *e-sport* untuk bercanda dengan teman.

## SIMPULAN

Motif mahasiswa dalam menekuni permainan *e-sport* sangat bervariasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa 23% motif menghabiskan waktu, 22% motif pencarian informasi, 21% motif hubungan interpersonal, 20% motif kenyamanan, dan 15% motif hiburan. Dari Hasil penelitian ini penulis ingin menyampaikan beberapa saran- saran sebagai berikut :1. Disarankan kepada para mahasiswa agar tetap menjadikan pendidikan di universitas sebagai prioritas utama dan tidak menjadikan permainan *e-sport* sebagai penghambat untuk tetap berprestasi di universitas.2. Kompetisi *e-sport* di Indonesia lebih sering diadakan khususnya tingkat mahasiswa. Dengan kompetisi yang lebih sering dilakukan agar memacu mahasiswa untuk berprestasi.3. Diadakan sosialisasi mengenai *e-sport* ke

kampus-kampus agar keberadaan *e-sport* memberikan dampak positif terhadap mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Faherty, F. R. (2018). Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.
- Hanifah, Sintia Nur. (2019). Motif Penggunaan Media (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Motif Penggunaan Akun Instagram Gosip Oleh *Follower* Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Kurniawan, Faidillah. (2019). *E-Sport* Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 2019, 61-66.
- Papacharissi, Z., & Rubin, A.M. (2000). *Predictors Of Internet Use. Journal Of Broadcasting And Electronic Media*, 44(2), 175-196.
- Persada, Y. B. (2020). Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, Dan Filosofi Olahraga). Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang.
- Rahadian, A., & Ma'mung, A. (2018). Kebijakan Olahraga Dalam Pemerintahan Lokal: Sebuah Penelitian Dalam Merumuskan Rancangan Induk Pembangunan Olahraga Nasional. *Prosiding SEMINAR PENDIDIKAN JASMANI – FPOK UPI*, 1(1), 23–24. <https://osf.io/Wpebs>
- Saputra, Wahyudi. (2015). Motif Pengguna Internet Bermain Game Online Di Warnet Infinity Kota Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2015, 3 (3) : 402-413