

RESEARCH ARTICLE

Analisis Motif dan Makna Atlet Esport PUBG Mobile dalam Dunia Esport

Muhamad Anjas Prasetya and Catur Nugroho*

Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: caturnugroho@telkomuniversity.ac.id

Received on 05 September 2023; accepted on 10 October 2023

Abstrak

Perkembangan teknologi yang didukung dengan kecepatan internet membuat seluruh aspek kehidupan manusia menjadi berubah. Salah satu sektor yang memiliki perubahan dan perkembangan baru adalah sektor olahraga, yang sekarang memiliki cabang olahraga baru yaitu *Electronic Sport* atau *eSport*. Perkembangan *eSport* di Indonesia maupun di dunia juga sejalan lurus dengan berkembangnya banyak gim baru yang memberikan *experience* berbeda. Salah satu gim *online* yang mengalami lonjakan secara *user* atau penggunaannya adalah gim PUBG Mobile (Player Unknown Battleground Mobile). Penelitian ini berfokus untuk mengetahui motif seseorang untuk bergabung dengan tim *eSport* PUBG Mobile yang ada di Indonesia, serta bagaimana ia memaknai Atlet *eSport* yang menjadi bagian dari hidupnya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan paradigma interpretif serta melalui pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara mendalam dengan informan penelitiannya adalah atlet *eSport* tim Kuda Terbang Esport. Hasil pada penelitian ini menyatakan bahwa Motif remaja yang menjadi atlet esport game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile terdiri dari dua motif. Pertama motif masa lalu (*because motive*) dan Kedua motif masa yang akan datang (*in order motive*). Makna Atlet *eSport* dikalangan remaja yang menjadi atlet *game* Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile adalah sebagai olahragawan yang dalam proses bermainnya mengandalkan strategi dan keterampilan.

Key words: Atlet *eSport*, *eSport*, motif, makna, PUBG mobile

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang didukung dengan kecepatan internet membuat seluruh aspek kehidupan manusia menjadi berubah secara drastis dan tak bisa ditahan. Perkembangan ini akan terus terjadi dan tidak akan berhenti. Salah satu sektor yang memiliki perubahan dan perkembangan baru adalah sektor olahraga, yang sekarang memiliki cabang olahraga baru yaitu *Electronic Sport* atau *eSport*. Menurut Borowy dan Jin, *eSport* dikenal sebagai olahraga elektronik dan liga dimana pemain bersaing melalui Games yang memiliki jaringan dan aktivitas terkait yang sudah populer sejak 1980 (Borowy dan Jin, 2013). Olahraga biasanya dikenal dalam bentuk olah fisik dan memiliki latihan yang cukup berat, namun *eSport* bisa dipahami sebagai sebuah dunia dimana seseorang berkompetisi melalui video games yang dilakukan secara daring dalam level profesional.

Fenomena *eSport* di Indonesia dilatarbelakangi oleh terbentuknya sebuah organisasi dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina secara resmi pada Tahun 2013, yaitu IeSPA (Indonesia E-Sport Association) (iespa, 2018). Seiring dengan perkembangan waktu, kepopuleran *eSport* di tanah air menjadi lebih besar sehingga menjajaki tingkat olimpiade, yaitu Asian Games

2018 yang diselenggarakan di Indonesia. Dari situlah semakin banyaknya Gamers (sebutan bagi orang-orang yang gemar bermain gim) di Indonesia yang bermunculan. Menurut data yang dilansir oleh www.nextren.grid.id, jumlah gamers di Indonesia pada tahun 2019 saja sudah mencapai 52 juta orang. Dengan data tersebut, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah gamer terbanyak ke 6 di Asia, dan juga terbanyak ke 16 di dunia.

Pakar ekonomi Yustinus Prastowo pun juga angkat bicara mengenai Industri *eSport* ini dikarenakan dengan adanya industri ini dapat memunculkan peluang terhadap ekonomi di Indonesia seperti potensi devisa bagi negara dan dapat memunculkan peluang karir baru bagi generasi muda di era digital ini, serta dapat menyerap tenaga kerja di bidang *eSport* ini. Salah satu jenis pekerjaan yang menjadi bagian dari *eSport* ini antara lain ada, atlet, organizer, southcaster, konten kreator (Youtube, Facebook, Instagram), dan profesi lainnya sesuai talenta.

Perkembangan *eSport* di Indonesia maupun di dunia juga sejalan lurus dengan berkembangnya banyak gim baru yang memberikan *experience* berbeda dengan berbagai macam genre yang bisa dimainkan secara kompetitif. Salah satu gim online yang mengalami lonjakan secara *user* atau penggunaannya adalah gim PUBG Mobile (Player Unknown Battleground Mobile) yang dirilis pada tahun 2018. PUBG

Mobile adalah sebuah gim online dengan genre battle royale dimana setiap pertandingan atau match berisi oleh 100 orang pemain dari berbagai negara yang diharuskan untuk bertahan sampai akhir bagaimana pun caranya sehingga akhirnya mencapai kemenangan atau istilah dalam gimnya adalah "Winner Winner Chicken Dinner!"

Setelah mendapat pujaan karena banyaknya penghargaan yang diperoleh, PUBG Mobile menggelar turnamen nasional khusus di Indonesia yang bernama PINC 2018 (PUBG Mobile Indonesia National Championship). Turnamen nasional dengan rasa internasional ini disambut dengan meriah oleh para gamers dan juga para atlet eSport PUBG Mobile di tanah air. PINC 2018 menghasilkan pemenang yaitu tim Bigetron Red Alien, yang kemudian tim Bigetron mewakili Indonesia di turnamen internasional yang ada di Dubai pada tahun 2018, yaitu PMSC 2018 (PUBG Mobile Star Challenge). Momen inilah yang menjadi sebuah batu loncatan dimana eSport PUBG Mobile di Indonesia akan menjadi besar seperti sekarang. Bigetron Red Alien (BTR) bisa dikatakan sebagai indikator bagi anak remaja yang ingin memiliki kesempatan untuk bergabung dalam dunia eSport dan merasakan berkarir sebagai Atlet eSport.

Penelitian mengenai game online juga dilakukan oleh Ramadhani (2013:136), yaitu mengenai intensitas hubungan motif dengan tingkat agresivitas yang ditimbulkan ketika remaja bermain game online. Penelitian tersebut menemukan bahwa motif remaja bermain game online terbagi menjadi tiga yaitu motif pelepasan, motif kegunaan pribadi dan motif hiburan. Banyak orang yang memaknai bahwa games adalah salah satu cara atau bagian dari sebuah profesi untuk mendapatkan profit atau uang dari memainkan games, sehingga ia memiliki motivasi atau dorongan untuk menjadi seseorang yang pandai dalam memainkan games demi mendapatkan uang atau profit.

Konstruksi makna menurut Susanti & Kholisoh (2018:4) merupakan bagian dari studi fenomenologi Alfred Schulz yang berupaya untuk memahami tindakan atau fenomena sosial dengan cara penafsiran. Sementara itu motif secara individu merupakan daya yang muncul pada diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk bertindak (Putri, 2021). Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai motif yang dimiliki setiap orang yang sudah bergabung dengan tim eSport PUBG Mobile dan bagaimana ia memaknai menjadi Atlet eSport itu sendiri. Sehingga penelitian ini berjudul 'Analisis Motif dan Makna Atlet eSport PUBG Mobile dalam Dunia eSport'.

Tinjauan Pustaka

Teori Komunikasi

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, ditempat pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi. Komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia. Berkembangnya pengetahuan manusia dari hari ke hari karena komunikasi. Komunikasi juga membentuk sistem sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, maka dari itu komunikasi dan masyarakat tidak dapat dipisahkan.

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Dari sudut etimologi, menurut Roudhonah (2007:27) dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya communicate yang berarti berpartisipasi atau member tahu, communis opinion yang berarti pendapat umum. Raymond S. Ross (dalam Mulyana, 2007:46) mengemukakan bahwa "Komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin communis yang berarti membuat sama". Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang

bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan.

Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal ialah salah satu jenis komunikasi yang terjadi pada satu orang, yaitu dirinya sendiri. Komunikasi intrapersonal merupakan dialog internal yang terjadi ketika seseorang berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, pada saat membayangkan sebuah objek, melamun, mempersepsikan fenomena, serta memecahkan masalah dalam pikiran individu tersebut (West dan Lynn, 2009:34). Menurut Rakhmat (2009: 49-50), terdapat beberapa komponen komunikasi intrapersonal pada diri seseorang, antara lain:

1. Komponen sensasi yang didapatkan manusia melalui proses mendapatkan dan mengumpulkan informasi melalui kelima panca inderanya.
2. Komponen persepsi yaitu komponen yang merumuskan makna pada hasil rekaan panca indera. Komponen ini dipengaruhi oleh perhatian (attention), harapan (expectation), serta motivasi dan ingatan yang ada dalam diri manusia.
3. Komponen memori yang bekerja melalui tiga tahapan penting, yakni perekaman (encoding), penyimpanan (storage), serta pemanggilan (retrieval).
4. Komponen berpikir, yaitu kemampuan untuk mengolah dan memanipulasi informasi untuk memenuhi kebutuhan atau memberikan respon pada fenomena dan stimulus yang ada.

Berkaitan dengan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi intrapersonal merupakan keterlibatan secara internal yang aktif dari seorang individu dalam memproses komunikasi simbolik yang terdapat pada pesan-pesan di kehidupan sehari-harinya. Komunikasi simbolik yang dimaksud merupakan bentuk interaksi sosial yang melibatkan simbol/makna sebagai informasi penyampaian, konsep ini disebut juga dengan teori interaksionisme simbolik.

Teori Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik memberikan lebih banyak penekanan pada informasi individu yang bersifat kreatif dan dinilai lebih efektif dalam penyampaiannya. Menurut Mulyana, (2007), interaksi ini memberikan berbagai benda maupun objek yang ada menjadi salah satu media pertukaran simbol yang mengandung berbagai makna sesuai dengan kesepakatan.

Salah satu tokoh sosiologi, G. H. Mead memaparkan bahwa dalam implementasinya teori interaksionisme simbolik terjadi hampir di berbagai jenis dan bentuk interaksi yang diperlihatkan oleh manusia, bahkan makhluk hidup lain. Interaksi ini menekankan dan mengesensialkan pemberian insyarat yang berwujud simbol yang kemudian diterjemahkan menjadi informasi oleh penerimanya. G. H. Mead juga mengklasifikasi dasar dari pelaksanaan interaksionisme simbolik, yaitu:

1. Pikiran (mind), merupakan sebuah kemampuan untuk mempergunakan simbol yang memiliki makna sosial dan menerjemahkannya sesuai dengan kesepakatan oleh masyarakat itu sendiri.
2. Individu (self), merupakan kemampuan untuk mencerminkan diri bagi tiap individu untuk menilai berbagai masalah yang ada dari sudut pandang atau pendapat yang dipaparkan oleh orang lain.
3. Masyarakat (society), merupakan keadaan hubungan sosial yang diciptakan serta dibangun oleh tiap anggota dalam masyarakat yang memberikan peran untuk perkembangan kelompoknya.

Berkaitan dengan hal tersebut, G.H. Mead (1972) juga merumuskan kajian teori mengenai hal yang menjadi fundamental berlakunya interaksionisme simbolik, salah satunya adalah makna bagi perilaku

manusia, berfokus pada konstruksi dan pemaknaan segala simbol yang diinformasikan yang berdasar pada proses interpretatif.

Konstruksi Makna Individu

Makna merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari struktur semantik, dalam artian lain, makna selalu ada di setiap tutur kata dan melekat pada seluruh benda yang ada di alam. Chaer (1994) mendefinisikan makna melalui pendapat dari Ferdinand de Saussure yang memaparkan bahwa makna merupakan pengertian ataupun konsep yang dimiliki pada sebuah struktur linguistik. Menurut Brodbeck (dalam Sobur, 2013), makna dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu:

- Makna yang mencakup arti yang dimaksudkan. Hal ini merujuk pada setiap simbol atau istilah dan lambang pasti memiliki makna di dalamnya.
- Makna memiliki arti referensial, yaitu makna memiliki arti dari sebuah objek maupun pikiran dan ide, ataupun konsep yang dimiliki oleh benda ataupun makhluk.
- Makna adalah arti dari sebuah istilah. Dalam hal ini, makna memiliki hubungan yang berikatan secara bebas, tergantung kalimat dan jenis bidang yang diterapkannya.

Teori Motif Individu

Motif didefinisikan sebagai dorongan yang telah ada dan menyatu untuk mencapai tujuan tertentu. Motif secara umum merupakan hubungan sistematis antara sebuah komponen dengan tujuan yang ada pada diri seorang individu sehingga mewujudkan sebuah perilaku yang diarahkan pada tujuannya (Ghufron dan Rini, 2012: 83). Ahli lain mendefinisikan motif sebagai sebuah istilah generik yang terdiri atas berbagai faktor yang mempengaruhinya, antara lain:

- Faktor internal yang terdiri atas dukungan yang diperoleh dari dalam diri, misalnya kebutuhan hidup, dorongan serta keinginan manusia, aspirasi, serta selera sosial.
- Faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu, yakni faktor lingkungan dan dukungan keluarga (Sherif dan Sherif, 1956)

Motif merupakan sesuatu yang fleksibel, artinya antara manusia satu dan manusia lainnya dapat melaksanakan sebuah kegiatan yang sama tetapi dengan motif dan tujuan yang berbeda. Hal ini bergantung pada kebutuhan dan jenis pencapaian tujuan yang ditargetkan oleh individu tersebut. Keunikan berbagai makna dan motif perilaku manusia dalam interaksi sosial yang dilaksanakannya adalah adanya tindakan rasional pada interaksi yang dilakukannya. Di lain sisi, Schutz (dalam Suwarno: 2009) memaparkan bahwa tindakan atau perilaku yang dirumuskan oleh manusia memiliki motif yang tidak semata-mata muncul secara tiba-tiba, tetapi harus didasari oleh sebab terjadinya perilaku manusia tersebut, yang disebut dengan teori *because motive*. Dalam hal ini, motif yang dilakukan oleh manusia membentuk sebuah makna yang penting dalam kehidupan dan tatanan struktur sosial.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, di mana penelitian kualitatif memandang bahwa makna adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pengalaman seseorang dalam kehidupan sosialnya bersama orang lain. Penelitian ini juga didasari dan berangkat dari perspektif Interpretatif yang menganggap bahwa realitas adalah sesuatu yang kompleks, dinamis, holistik dan berubah-ubah tergantung bagaimana setiap individu memaknai hal tersebut. Paradigma Interpretatif juga memandang realitas sosial adalah sebuah hal yang dibentuk atas konstruksi sosial, dimana didalamnya manusia adalah makhluk

pencipta dunia, memberikan sebuah arti pada dunia, dan merangkai sebuah makna terhadap sesuatu.

Pendekatan penelitian merupakan salah satu cara untuk menginterpretasikan data yang diperoleh pada perumusan penelitian (Sugiyono:2013). Berdasarkan hal tersebut, pendekatan penelitian yang diterapkan pada penelitian ini ialah pendekatan Fenomenologi. Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2017: 224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi secara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan frekuensi tinggi (berulang-ulang) secara intensif. (Kriyantono, 2008:100). Instrumen yang digunakan dalam metode ini berupa alat perekam suara dan instrumen wawancara berupa daftar pertanyaan.

Subjek penelitian merupakan sumber yang dapat memberikan informasi untuk memenuhi kepentingan penelitian kita. Sementara itu objek penelitian adalah variabel yang menjadi fokus utama suatu penelitian. (Karim, 2021) Dalam penelitian ini, masing-masing dari objek dan subjek penelitian adalah atlet eSport dan apa motivasi mereka untuk menggeluti profesi tersebut menggunakan metode *purposive sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menemukan beragam motif yang mendasari seorang remaja menjadi proplayer atau atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile pada tim kuda terbang. Weber (dalam Suwarno:2009) mengungkapkan bahwa terdapat sebuah metode yang disebut dengan metode *verthesen teori in order motive* yang dijadikan salah satu pedoman dalam meneliti motif dan makna dibalik perilaku yang dilaksanakan oleh individu atau kolektif. Dalam metode ini, tindakan individu atau kelompok dapat dianalisis melalui berbagai alasan subjektif maupun objektif yang dikembangkan dengan metode *because motive*. Pada akhirnya, pengembangan metode ini akan merujuk pada hubungan interaksi antarmanusia yang bersifat unik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan keempat informan yang merupakan remaja yang menjadi atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile pada tim Kuda Terbang esports mengenai apa alasan yang melatar belakangi anda menjadi fokus utama serta seorang proplayer PUBG mobile. Pertama, kesulitan bergaul menjadi salah satu motif seorang bermain game, apalagi dengan kondisi lingkungan pergaulan yang berbeda dengan karakter seseorang. Sehingga, seseorang tersebut akan lebih cenderung untuk memilih menyendiri dan melakukan kegiatan yang dia gemari.

Kedua, pengawasan serta peran orang tua merupakan suatu hal yang penting untuk meninjau bagaimana perkembangan anak. Sehingga, orang tua mampu mengontrol, mengawasi serta mengarahkan anak dalam melakukan kegiatannya. Kurangnya peran pengawasan orangtua menimbulkan efek tindakan anak yang hanya berdasarkan keinginannya karena merasa tidak ada yang mengawasinya.

Salah satu motif anak akan lebih cenderung lebih banyak bermain game karena kurangnya pengawasan, karena merasa game lebih menyenangkan dibandingkan dengan harus memikirkan pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti tersebut diketahui bahwa salah satu motif yang melatarbelakangi bermain Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dengan alasan hobi dalam bermain game sehingga hal tersebut menjadi sebuah minat yang dikembangkan ketika bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile sampai pada akhirnya ia mampu menjadi atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile.

Pergaulan mempengaruhi keseharian seseorang baik itu berupa tingkah laku ataupun kegiatan yang dilakukan seseorang tersebut. Berdasarkan pada hasil wawancara peneliti diketahui bahwa informan bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile memiliki suatu motif yang berlatar belakang pergaulan bersama teman yang juga sering bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile. Serta pergaulan tersebut juga yang memotivasi informan untuk bermain game secara tekun dan serius sehingga mampu menjadi seorang atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile pada tim Kuda Terbang Esport.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan keempat informan yang merupakan remaja yang menjadi atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile pada tim Kuda Terbang esport mengenai apa tujuan, harapan serta pencapaian yang diinginkan dari bermain serta menjadi seorang proplayer PUBG mobile dapat diketahui bahwa; Pertama, karir merupakan motif yang menjadi tujuan dari seseorang melakukan suatu kegiatan yang ditekuninya sehingga apa yang ia lakukan dapat menghasilkan materi untuk kehidupannya. Memilih karir sesuai minat dan bakat dapat mendorong seseorang untuk lebih serius dan giat untuk mencapai karir tersebut.

Bermain game online menggunakan gadget yang dilakukan oleh anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya. (Ulya, 2021). Berdasarkan hal tersebut diatas bahwa terdapat sisi baik atau sebuah manfaat dari bermain game. Motif yang menjadi tujuan dari seseorang bermain game dan menjadi atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile adalah untuk mengubah pandangan buruk orang tua dan masyarakat terhadap orang yang sering bermain game. Sebagaimana dipaparkan oleh informan dalam wawancara pada proses penelitian, dijelaskan bahwa motif yang menjadi tujuannya menjadi seorang atlet Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile sebagai berikut:

"Bisa menunjukan sama para orang tua kalo anak yang main game anak yang gak punya masa depan atau masa depannya suram jika benar-benar mengasah kemampuan bermain gamenya."

(Hasil wawancara peneliti William Chandra, 10 Desember 2022)

Dari pemaparan hasil wawancara diatas maka dapat dideduksikan bahwa remaja yang bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dan menjadi atlet pada tim Kuda Terbang esport memiliki berbagai macam alasan dan tujuan yang mendasari tindakannya tersebut. Berdasarkan pada teori Zulvi & Esfandari yang menjelaskan bahwa motif seseorang bertindak berdasarkan sebuah peristiwa yang melatar belakangi tindakannya tersebut yang terjadi pada masa lalu yaitu because motive dan masa depan yang berupa tujuan dari tindakannya tersebut yaitu in order motive. Peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa alasan remaja yang bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dan menjadi atlet pada tim Kuda Terbang esport.

Because motive menunjukan bahwa alasan masa lalu mengapa remaja bermain dan menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dikarenakan hobi dalam bermain game online kemudian susah bergaul dengan lingkungan tempat tinggalnya kemudian ingin mengubah pandangan buruk tentang anak yang bermain game, serta bergaul bersama lingkungan yang berisikan teman-teman yang bermain game online dan menjadi atlet esport.

In order motive menunjukan bahwa remaja bermain dan menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile memiliki tujuan serta harapan yang ingin dicapai yaitu ingin menjadikan hobi mereka dalam bermain game dapat menjadi penghasilan atau mereka ingin agar bermain game itu menjadi sebuah pekerjaan atau karir yang

bisa menghasilkan uang dan menjadi sumber pencarian utama mereka serta menjadi seorang entertainer game.

Sedangkan, pada pembahasan makna eSport dan atlet eSport remaja dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja yang bermain game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dan menjadi atlet pada tim Kuda Terbang esport memaknai atlet esport berdasarkan teori diatas yang menjelaskan bahwa atlet esport merupakan seorang olahragawan pada suatu tim yang berada pada cabang esport yang telah terlatih kekuatannya, ketangkasannya, serta kecepatannya dalam berpikir untuk dipersiapkan dan diikuti sertakan dalam pertandingan.

Kesimpulan

Motif remaja yang menjadi atlet esport game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile terdiri dari dua motif. Pertama motif masa lalu (because motive), Because motive menunjukan bahwa alasan masa lalu mengapa remaja bermain dan menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile dikarenakan hobi dalam bermain game online kemudian susah bergaul dengan lingkungan tempat tinggalnya kemudian orangtua yang terlalu sibuk bekerja sehingga anak bermain game secara rutin dan lepas dari kontrol orangtua serta bergaul bersama lingkungan yang berisikan teman-teman yang bermain game online dan menjadi atlet esport. Kedua motif masa yang akan datang (in order motive), In order motive menunjukan bahwa remaja bermain dan menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile memiliki tujuan serta harapan yang ingin dicapai yaitu menjadi proplayer agar dapat menjadi seorang pemain game yang memiliki prestasi, serta hobi mereka dalam bermain game dapat menjadi penghasilan atau mereka ingin agar bermain game itu menjadi sebuah pekerjaan yang bisa menghasilkan uang dan menjadi sumber pencarian utama mereka.

Makna esport dikalangan remaja yang menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile sebagai olahraga elektronik yang berbasis pada game online yang kompetitif yang dalam bermainnya mengandalkan strategi dan keterampilan bermain. Sedangkan, makna Atlet esport dikalangan remaja yang menjadi atlet game Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) mobile merupakan seorang yang menjadi pemain game online yang dilatih untuk meningkatkan kemampuannya serta merupakan sebuah hobi yang menjadi profesi.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti uraikan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain; bagi manajemen dan pengelola esport diharapkan dapat mengelola para atlet agar profesi yang mereka pilih sebagai atlet esport tidak putus hanya pada usia remaja saja. Sedangkan, bagi atlet esport diharapkan dapat terus melatih kemampuan dalam bermain game serta dan mengelola keuangan yang sudah dapat dihasilkan dimasa remaja agar dapat bermanfaat dengan baik.

Daftar Pustaka

1. Chaer A. Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta; 1994.
2. Nur GM, S RR. Teori-Teori Psikologi. Jogjakarta: ArRuzz Media; 2012.
3. Kriyantono R. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2008.
4. Pengertian Subjek Penelitian: Perbedaan dengan Objek dan Contoh; 2021, 15 Maret. Available from: <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertiansubjekpenelitian/#:~:text=Perbedaan%20Subjek%20Penelitian%20dengan%20Objek%20Penelitian,-Supaya%20tidak%20keliru&text=Subjek%20penelitian%20berarti%203A,masalah%20yang%20kalian%20teliti>.

5. Mulyana D. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2007.
6. Mead GH. Mind Self and Society. Chicago: University of Chicago Press; 1972.
7. Putri IE, Yusuf M, Afdal. Perspektif Teori Holland dalam Pemilihan Karir Siswa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 2021;3(4):1669–1675. Available from: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/591>.
8. Putri ND. The Meaning Construction of PUBG Mobile for Female Community BBT Mermaids in Pekanbaru City. Jurnal Online Mahasiswa. 2021;8(1):1-15.
9. Ramadhani A. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. eJurnal Ilmu Komunikasi. 2013;1(1):136-58.
10. Roudhonah. Ilmu Komunikasi. Jakarta: UIN Press; 2007.
11. Rakhmat J. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya; 2009.
12. Susanti E, Kholisoh N. Konstruksi Makna Kualitas Hidup Sehat (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Herbalife Klub Sehat Ersanddi Jakarta. Jurnal Lugas. 2018;2(1):1-12.
13. Sobur A. Psikologi Umum: Dalam Lintas Sejarah. Bandung: Pustaka Setia; 2013.
14. Sherif, Sherif CW. An Outline of Social Psychology. New York: Harper & Brothers; 1956.
15. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta; 2017.
16. Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta; 2013.
17. Ulya L, Sucipto S, Fathurohman I. Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. Jurnal Educatio FKIP UNMA. 2021;7(3):1112–1119.
18. West R, Lynn HT. Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi, Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika; 2008.