

Abstrak

Era globalisasi membawa perkembangan teknologi berupa internet yang memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia. Internet dapat memberikan informasi dari seluruh dunia serta menghubungkan banyak orang sekaligus salah satunya dengan cara bermain *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan bertujuan untuk menganalisis alasan dan motivasi atlet eSport dalam memilih serta mengakses *game online* sebagai sebuah profesi menurut teori motivasi McClelland yaitu: kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan akan kekuasaan dan kebutuhan untuk berafiliasi. Atlet yang dilibatkan berjumlah empat orang dari dua tim eSport di Indonesia.

Menggunakan metode etnografi yang mendeskripsikan suatu kebudayaan dan perilaku manusia berkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi sehingga dapat menggali informasi lebih dalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan dan motivasi atlet eSport memilih serta mengakses *game online* sebagai sebuah profesi sesuai dengan teori motivasi McClelland dimana memiliki analisis yang berbeda antar atlet. Hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan dan tujuan bekerja masing-masing atlet sehingga dapat memberikan pengaruh positif bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, atlet ingin mengubah pandangan negatif masyarakat Indonesia akan eSport.

Kata kunci: , internet, *game online*, atlet eSport

Abstract

The era of globalization brings the development of technology in the form of the internet that gives influence in human life. Through the internet, humans can provide information from around the world and get acquainted with others by playing online games. This research is a qualitative research and aims to analyze the reason and motivations of eSport athletes in choosing and accessing online games as a profession according to McClelland's motivation theory: need of achievement, need of power and need of affiliation. Four athletes were involved from two eSport team in Indonesia.

Using ethnographic method that describe a culture and human behavior related to the development of communication technology that can dig deeper information. The result of this research show that the reasons and motivations of eSport athletes to choose and access online games as a profession are accordance with McClelland's motivation theory which has different analysis between athletes. That was influenced by the environment and the aim of work of each athletes so that can gives positives effect for themselves and people around them. In addition, athletes want to change negative view of eSport to Indonesian.

Keywords: internet, online game, esports athletes