

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| JUDUL.....                                     | I    |
| KATA PENGANTAR.....                            | II   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                       | III  |
| DAFTAR ISI.....                                | V    |
| DAFTAR GAMBAR.....                             | VII  |
| ABSTRAK.....                                   | VIII |
| ABSTRACT.....                                  | IX   |
| <br>   |      |
| BAB I PENDAHULUAN.....                         | 1    |
| A. Latar Belakang.....                         | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                        | 6    |
| C. Tujuan Penelitian.....                      | 7    |
| D. Manfaat Penelitian.....                     | 7    |
| E. Kerangka Pemikiran.....                     | 7    |
| 1. Player, Gamers, dan Atlet Esports.....      | 7    |
| 2. Game Online.....                            | 9    |
| 3. Bermain dan Bekerja sebagai Atlet Game..... | 11   |
| 4. Profesi Atlet Gamer dan Motivasi.....       | 14   |
| F. Kerangka Konsep.....                        | 17   |
| G. Metodologi Penelitian.....                  | 18   |
| 1. Metode Penelitian.....                      | 18   |
| 2. Subjek Penelitian.....                      | 19   |
| 3. Teknik Pengumpulan Data.....                | 19   |
| 4. Teknik Pengolahan Data.....                 | 20   |
| 5. Teknik Analisis Data.....                   | 21   |
| <br>   |      |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                   | 22   |
| 1. Dinamika Video Game Masuk ke Indonesia..... | 22   |

|   |           |
|---|-----------|
| 2. Dinamika Esports di Indonesia.....   | 25        |
| 3. Penelitian Etnografis Sebelumnya Mengenai Esport dan Game Online dalam Ilmu Komunikasi.....  | 28        |
| a. Penelitian 1: “Career Transitions of eSports Athletes” oleh Markus Salo (2017).....  | 28        |
| b. Penelitian 2: “Investigating Psychological Well-Being Levels of Teenagers Interested in Esport Careet” oleh Memduh Kocadag (2019)..... | 28        |
| 4. Player Game dalam Atlet eSports di Indonesia.....  | 34        |
| 5. Atlet Esport sebagai Pekerjaan dan Gamers sebagai Profesi....  | 36        |
| <b>BAB III PROFIL TIM DAN ATLET ESPORTS.....</b>  | <b>38</b> |
| 1. Power Danger eSports.....  | 38        |
| 1.1 Sejarah.....  | 38        |
| 1.2 Profil.....   | 39        |
| 2. EJS eSports.....   | 43        |
| 2.1 Sejarah.....  | 43        |
| 2.2 Profil.....   | 44        |
| <b>BAB IV MOTIVASI ATLET DALAM MEMILIH DAN MENGAKSES GAME ONLINE SEBAGAI PROFESI.....</b>   | <b>48</b> |
| A. Temuan.....  | 48        |
| B. Analisis Motivasi Atlet dalam eSports.....   | 55        |
| a. Need of Achievement.....   | 56        |
| b. Need of Power.....   | 61        |
| c. Need of Affiliation.....   | 64        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>   | <b>72</b> |
| A. Kesimpulan.....  | 72        |
| B. Saran.....   | 73        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>  | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>   |           |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Bagan Kerangka Konsep Penelitian.....   | 17 |
| Gambar 2.1 Perhitungan Pemain Game menurut Newzoo pada Tahun 2019.....                     | 27 |
| Gambar 3.1 Logo tim Power Danger Esport.....   | 38 |
| Gambar 3.2 Foto Jose Arya Pradana.....   | 39 |
| Gambar 3.3 Foto Andreuin Axell Cendana.....  | 41 |
| Gambar 3.4 Logo tim Elang Jawa Esport.....   | 43 |
| Gambar 3.5 Foto Khairul Fajri.....   | 44 |
| Gambar 3.6 Foto Sang Adam.....   | 46 |
| Gambar 4.1 Power Danger Esport saat kompetisi berlangsung.....                             | 52 |
| Gambar 4.2 Tim EJS saat berlatih bersama di Game House.....                                | 54 |
| Gambar 4.3 Tim Power Danger Esports dalam memenangkan kompetisi PUBGM di WTC Surabaya..... | 69 |