

Perilaku Komunikasi Siswa SMA-MA Di Daerah Aliran Sungai (DAS) Dalam Bermain Esports (Studi Etika Sosial Siswa di Palangka Raya)

**U.Z. Mikdar^(1*), Yossita Wisman⁽¹⁾, Garry William Dony⁽¹⁾, Bernisa⁽¹⁾,
Abdullah⁽¹⁾, Iwan Noor Alamsyah⁽¹⁾, Cena Rahmadaniya⁽¹⁾, Khairul Puadi⁽¹⁾**
¹Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Jl. Tunjung Nyaho, Yos Sudarso, Jekan
Raya, Palangka Raya 73111, Kalimantan Tengah, Indonesia

*Email: mikdar@fkip.upr.ac.id

Diterima:07-01-2025; Disetujui:22-02-2025; Dipublikasi:27-02-2025

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah terkait dengan perilaku komunikasi siswa dalam bermain ESPORTS dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari siswa, sedangkan tujuannya adalah untuk mendeskripsikan gambaran perilaku komunikasi siswa dalam bermain ESPORTS serta dampaknya terhadap perilaku komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik analisis data interaktif Miles dan Huberman. Subyek dan informannya adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 10 (SMAN 10), Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Jannah, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Ishlah yang berada di Daerah Aliran Sungai (DAS) Palangka Raya, yang berjumlah 30 orang, yang terdiri dari SMAN 10 berjumlah 10 orang, MA 10 orang, dan SMK 10 orang. Dengan beberapa jenis permainan yang dipilih siswa tersebut, seperti Mobile Legends, Free Fire, Genshin Impact, HOK, Roblox, FC Mobile, The Spike, Clash of Clans, CODM, Terraria. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku komunikasi siswa SMA, MA, dan SMK di Daerah Aliran Sungai (DAS) Palangka Raya yang bermain ESPORTS adalah sebagai berikut; (1) terkadang pada saat bermain atau pertandingan keluar kata-kata kasar, teriak-teriak, pukul-pukul meja atau tembok. Bahkan ucapan kata-kata kasar tersebut terkadang terbawa juga dalam kehidupan sehari-hari walaupun terbatas hanya dengan teman akrab saja; dan (2) dampak positifnya bahwa bermain ESPORTS bisa menghilangkan rasa stress, menghilangkan rasa kesepian dan terhibur, sedangkan dampak negatifnya terkadang kurang tidur, emosian, juga mengganggu waktu ibadah.

Kata kunci : *perilaku, komunikasi, esports*

PENDAHULUAN

Dilansir dari Nuansa (2023) bahwa ESPORTS atau olahraga elektronik telah menjadi industri yang semakin berkembang di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah melihat peningkatan signifikan dalam popularitas dan penerimaan esports sebagai bentuk olahraga yang sah dan serius. ESPORTS adalah olahraga kompetitif yang melibatkan pemain video game profesional yang bersaing dalam turnamen atau pertandingan secara online maupun offline. Pemain ini bersaing di berbagai jenis permainan, termasuk game strategi, game tembak-menembak, game olahraga, dan game lainnya.



Di Indonesia, popularitas esports pertama kali muncul pada tahun 2014 ketika Indonesia mengirimkan tim Dota 2 ke Kejuaraan Dunia Dota 2 di Seattle. Meskipun tim tersebut tidak berhasil memenangkan turnamen, namun keikutsertaan Indonesia di ajang tersebut telah mengangkat nama esports Indonesia ke panggung dunia. Sejak saat itu, industri ESPORTS di Indonesia semakin berkembang dan banyak perusahaan mulai terlibat dalam industri ini. Beberapa perusahaan yang berinvestasi dalam esports di Indonesia termasuk Telkomsel, Go-Jek, dan Sea Group. Telkomsel, operator telekomunikasi terbesar di Indonesia, telah memperkenalkan Layanan Game MAX yang menyediakan akses ke game online terpopuler dan juga menyelenggarakan berbagai turnamen esports.

Pada tahun 2018, Indonesia menjadi tuan rumah Asian Games ke-18 di Jakarta dan Palembang, dimana ESPORTS menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan untuk pertama kalinya. esports dipertandingkan sebagai ajang uji coba, dan acara ini memperlihatkan potensi besar dari esports sebagai bentuk olahraga kompetitif. Selain itu, pemerintah Indonesia juga semakin terlibat dalam industri esports dan mengakui esports sebagai bentuk olahraga yang sah. Pada tahun 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia secara resmi mengakui esports sebagai cabang olahraga yang tergabung dalam Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

Dalam beberapa tahun terakhir, turnamen ESPORTS di Indonesia juga semakin sering digelar dan menarik banyak penggemar. Beberapa turnamen esports terbesar di Indonesia termasuk Indonesia Games Championship (IGC), Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL), dan PUBG Mobile Indonesia National Championship (PINC). Tentu saja, industri esports di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah kurangnya infrastruktur yang memadai, seperti pusat pelatihan dan arena esports. Namun, dengan dukungan pemerintah dan perusahaan-perusahaan yang terlibat esports di Indonesia akan semakin maju. Keberadaan dan perkembangan ESPORTS tersebut, tentunya sudah menjadi konsumsi dari berbagai strata sosial masyarakat lainnya termasuk pada lingkup sekolah dan para pelajar. Implikasi perkembangan ESPORTS tersebut, tentunya akan berdampak terhadap perilaku sosial dan aspek-aspek sosial lainnya, baik dampak positif maupun dampak negatif pada kalangan pelajar termasuk pada level Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) atau sederajat lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 60) menyatakan, penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individual maupun kelompok. Dengan lokasi dan waktu penelitian dilaksanakan di Palangka Raya, secara khusus di SMAN 10 Palangka Raya dan Madrasah Aliyah Swasta Miftahul Jannah, yang lokasinya relatif berdekatan dengan Daerah Aliran Sungai (DAS) Rungan,

Kahayan, dan Sungai lainnya. Dilaksanakan mulai Bulan Mei 2024 sampai dengan November 2024. Subjek Penelitian atau informan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 10 Palangka Raya dan siswa Madrasah Aliyah Swasta Miftahul Jannah, dan SMKS Al Ishlah Palangka Raya yang biasa bermain ESPORTS. Alasan pemilihan ketiga sekolah tersebut, karena kedua sekolah tersebut berada dilingkungan yang relatif dekat dengan Daerah Aliran Sungai (DAS) Rungan, Kahayan dan sungai lainnya, tentunya dengan memiliki karakteristik masyarakat yang khas, baik dari karakteristik pada aspek budaya, strata sosial, serta perilaku sosial lainnya.

Tahapan dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut: (1) studi pendahuluan; (2) observasi lapangan; (3) kaji dokumentasi siswa; (4) identifikasi informan (pemain ESPORTS; (5) seleksi informan; (6) penetapan dan pemilihan instrumen pengumpulan data; (7) pengumpulan data (wawancara, merekam, dokumentasi, dll); (8) analisis data; (9) interpretasi data; (10) menetapkan MA, dan SMK di Daerah Aliran Sungai (DAS) Kota Palangka Raya dalam bermain ESPORTS adalah sebagai berikut; (1) terkadang pada saat bermain atau ESPORT bagi siswa itu sendiri. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) yang ada dan berlokasi sekitar Daerah Aliran Sungai (DAS) di Kota Palangka Raya. Yang dipilih tempat penelitian ini adalah SMAN 10 Palangka Raya dan Madrasah Aliyah Swasta Miftahul Jannah, dan SMKS Al Ishlah Palangka Raya yang relatif dekat dengan DAS di Palangka Raya.

Subyek dan informan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang, yaitu siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 10 (SMAN 10), Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Jannah, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Ishlah yang berada di Daerah Aliran Sungai (DAS) Palangka Raya, yang berjumlah 30 orang, yang terdiri dari SMAN 10 berjumlah 10 orang, MA 10 orang, dan SMK 10 orang. Analisis terhadap perilaku siswa dalam bermain ESPORTS, yang meliputi (1) pengalaman bermain ESPORTS; (2) Perilaku dalam bermain ESPORTS; dan (3) Perilaku di luar bermain ESPORTS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku siswa dalam bermain ESPORTS serta dampak yang ditimbulkan, baik secara positif maupun negatif. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dua fokus utama yang menjadi perhatian, yaitu perilaku komunikasi siswa dalam bermain ESPORTS dan dampak dari aktivitas tersebut terhadap kehidupan mereka.

Pertama, perilaku komunikasi siswa dalam bermain ESPORTS. Bermain ESPORTS memerlukan interaksi yang intensif dengan rekan setim maupun lawan. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa komunikasi yang terjadi selama bermain tidak selalu bersifat positif. Beberapa siswa menunjukkan perilaku verbal yang kurang baik, seperti berkata kasar, berteriak, dan bahkan melakukan tindakan fisik

seperti memukul meja atau tembok saat mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori stres dan emosi dalam permainan daring, di mana ketegangan dan ekspektasi tinggi dapat memicu reaksi emosional yang berlebihan. Selain itu, faktor lingkungan sosial dan kebiasaan dalam komunitas pemain ESPORTS turut berkontribusi terhadap pola komunikasi tersebut.

Dampak komunikasi negatif ini juga terbawa dalam kehidupan sehari-hari, meskipun terbatas dalam lingkup pergaulan dengan teman sebaya. Artinya, terdapat indikasi bahwa kebiasaan dalam bermain ESPORTS dapat memengaruhi pola komunikasi siswa di luar permainan. Namun, perlu dicatat bahwa tidak semua siswa menunjukkan perilaku ini, dan sebagian besar hanya terpengaruh dalam konteks permainan saja.

Kedua, dampak bermain ESPORTS terhadap siswa. Dampak dari bermain ESPORTS dapat dikategorikan menjadi dampak positif dan negatif. Berdasarkan hasil penelitian, bermain ESPORTS memiliki manfaat psikologis bagi siswa, antara lain: (1) Menghilangkan stres: Siswa merasa lebih rileks dan terhibur setelah bermain ESPORTS, terutama setelah menghadapi tekanan akademik atau permasalahan pribadi. (2) Mengurangi rasa kesepian: Permainan daring memungkinkan interaksi sosial dengan teman-teman atau komunitas lain, yang dapat mempererat hubungan sosial dan meningkatkan rasa kebersamaan. (3) Melatih strategi dan koordinasi tim: Beberapa jenis permainan ESPORTS mengharuskan pemain untuk bekerja sama dalam tim, yang secara tidak langsung melatih keterampilan komunikasi, pengambilan keputusan, dan kerja sama.

Meskipun memiliki manfaat, bermain ESPORTS juga menimbulkan dampak negatif, antara lain: (1) Kurang tidur: Siswa sering kali bermain hingga larut malam, yang mengakibatkan kurangnya waktu istirahat dan berdampak pada konsentrasi saat belajar di sekolah. (2) Emosi tidak stabil: Beberapa siswa menjadi lebih emosional atau mudah marah akibat tekanan dalam permainan, yang dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial mereka. (3) Gangguan terhadap ibadah: Bagi siswa yang bermain dalam waktu lama, ada kecenderungan untuk menunda atau bahkan melewatkan waktu ibadah, yang bisa berdampak pada keseimbangan spiritual mereka.

Pemilihan lokasi penelitian yang berdekatan dengan Daerah Aliran Sungai (DAS) Rungan, Kahayan, dan sungai lainnya memberikan perspektif tambahan terhadap perilaku siswa dalam bermain ESPORTS. Karakteristik masyarakat di daerah ini, yang memiliki pola kehidupan sosial yang khas, dapat memengaruhi pola interaksi siswa dalam dunia digital. Selain itu, aspek ekonomi dan akses terhadap teknologi juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memahami kebiasaan bermain ESPORTS di kalangan siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain ESPORTS memiliki dampak yang kompleks terhadap siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi mitigasi untuk meminimalkan dampak negatif tanpa menghilangkan manfaat yang

diperoleh. Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah: (1) Pendidikan digital: Sekolah dapat memberikan edukasi mengenai etika dalam bermain ESPORTS serta manajemen waktu agar siswa tetap dapat mengontrol pola bermain mereka. (2) Dukungan orang tua dan guru: Peran orang tua dan guru dalam membimbing serta mengawasi aktivitas bermain siswa sangat penting agar keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik tetap terjaga. (3) Promosi pola bermain sehat: Mendorong siswa untuk menerapkan pola bermain yang sehat, seperti membatasi durasi bermain, beristirahat yang cukup, dan tetap menjaga keseimbangan antara aktivitas akademik, sosial, dan spiritual.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa bermain ESPORTS memiliki dampak positif dan negatif yang perlu dikelola dengan bijak. Siswa cenderung mengalami perubahan perilaku komunikasi selama bermain, yang dalam beberapa kasus dapat terbawa ke kehidupan sehari-hari. Selain itu, dampak terhadap kesehatan, emosi, dan aktivitas sosial juga menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam memahami fenomena ini agar manfaat bermain ESPORTS dapat diperoleh tanpa mengorbankan aspek lain dalam kehidupan siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pimpinan FKIP UPR yang telah mendanai kegiatan Program pengabdian pada masyarakat ini. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMA dan MA yang telah membantu dan mensukseskan kegiatan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Sehabudin, A. Sjucho, D. W. dan Masrina, D. (2023). Pengalaman komunikasi pemain E-sport Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. *Comdent: Communication Student Journal*, Volume 1, No. 1, 2023, pp. 61-74 <https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.44884> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Pangandaran.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Turnip, B. R. dan Hukom, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis* Vol.3, No. 2 Mei 2023 e-ISSN: 2962-4797; p-ISSN: 2962-3596, Hal 131-139.
- Kurniawan, F. (2019). Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15 (2), 2019, 61-66. *Journal UNY*.
- Falah, M. S. (2024). Perilaku Komunikasi Pemain Game Online *Playersunknown Battleground (PUBG) Mobile* Dalam Perspektif Etika Komunikasi Islam

- (Studi Tim E-Sport Bigetron Red Aliens Divisi Pubg Mobile Di Channel Youtube Bigetron Tv). Undergraduate Thesis thesis, UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Gerry. (2019). Teori Komunikasi Behaviorisme. (<https://gerry05.blogspot.com/2019/04/teori-komunikasi-behaviorisme.html>, diambil 4 April 2024)
- Fauziah, J. (2024). 15 Game Online Android Terbaik dan Terpopuler di Dunia. (Carisinyal.https://carisinyal.com/gam-e-online-android-terpopuler/#google_vignette, diambil 3 April 2024).
- Azwar, K dan Mailindawati. (2020). Dampak Esport Games terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Jurnal Visipena* Volume 11, Nomor 2, Desember 2020. STKIP BBG.
- Khudzaifah, Kristiyanto¹, A., Aprilijanto, T., dan Riyadi, S. (2022). Analisis E-Sport sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin Universitas Muhammadiyah Tangerang* Volume 4, 2022. SinaMU.
- Mirtha, L. T., Nugroho, D., dan Shabrina, M. (2023). Genre eSports: Dunia Olahraga Baru dalam Tinjauan Kesehatan. *Rumah Sakit Universitas Indonesia*. (<https://rs.ui.ac.id/umum/berita-artikel/artikel-populer/genre-esports-dunia-olahraga-baru-dalam-tinjauan-kesehatan>, diambil 1 April 2024).
- Miles, M. B., Huberman, A. M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arif, M., dan Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*. Juni 2022, Vol. 1, No. 1, pp. 31-45 E- ISSN: 2830-1633.
- Idhohuddin, M., dan Wahyudi, A. (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*. 1 (1) (2020): 41 – 49.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuansa. (2023). Perkembangan E-Sport di Indonesia. *Jurnalis Nuansa*. <https://nuansa.nusaputra.ac.id/2023/02/25/perkembangan-e-sport-di-indonesia/>, diambil 4 April 2024).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Wangi, S. B. (2024). Dampak Esports pada Kesehatan Kardiovaskular, Ditjen Pelayanan Kesehatan. Kemenkes.
- Kurniawan, T., Ali, R. H., Ismanda, S. N., Abdurrahman, M. N., dan Rimasa, D. (2023). Perubahan Fisiologis Pada Permainan Esports Kompetitif: Studi Esports Berbasis Mobile. Jurnal Kepeleatihan Olahraga Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JK>.