

***ESPORTS* DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT:  
STUDI DAMPAK SOSIAL EKONOMI KOMUNITAS  
*COMMUNITY HERO* TERHADAP MASYARAKAT  
YOGYAKARTA**

**TESIS**



**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister Sosial**

**Disusun oleh:**

**Rizka Anisa Rahman  
NIM 23202032002**

**Dosen Pembimbing:**

**Prof. Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S.Sos., M.Si.  
NIP 19810428 200312 1 003**

**PROGRAM STUDI PENGEMBANGAN MASYAKARAT ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2025**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-204/Un.02/DD/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : Esports dan Pengembangan Masyarakat: Studi Dampak Sosial Ekonomi Komunitas Community Hero Terhadap Masyarakat Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIZKA ANISA RAHMAN, S.Sos  
Nomor Induk Mahasiswa : 23202032002  
Telah diujikan pada : Kamis, 15 Januari 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Prof. Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 697abf708cb7b



Penguji II

Prof. Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D.  
SIGNED

Valid ID: 697ab190535bb



Penguji III

Prof. Dr. Hj. Sriharini, S.Ag., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 697b07575251a



Yogyakarta, 15 Januari 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S.  
SIGNED

Valid ID: 697b0e45a0e46

## SURAT PERSETUJUAN TESIS

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku dosen pembimbing berpendapat bahwa tesis Saudara:

Nama : Rizka Anisa Rahman  
NIM : 23202032002  
Judul Tesis : *Esports dan Pengembangan Masyarakat: Studi Dampak Sosial-Ekonomi Komunitas Community Hero Terhadap Masyarakat Yogyakarta*

tesis tersebut sudah memenuhi syarat

o Bebas dari unsur plagiarisme.

o Hasil pemeriksaan similaritas melalui Turnitin menunjukkan tingkat kemiripan sebesar 15% dengan menggunakan setelan "small match exclusion" sepuluh kata.

o Sistematika penulisan telah sesuai dengan Pedoman Penulisan Tesis yang berlaku. dan sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan ini kami berharap agar tesis tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S.Sos., M.Si.

NIP. 1981064282003121003

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Prof. Dr. Hj. Sriharini, S.Ag., M.Si.

NIP. 197105261997032001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Anisa Rahman  
NIM : 23202032002  
Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa tesis saya yang berjudul: *Esports dan Pengembangan Masyarakat: Studi Dampak Sosial-Ekonomi Komunitas Community Hero Terhadap Masyarakat Yogyakarta* adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 15 Januari 2026

Yang menyatakan,

  
Rizka Anisa Rahman

23202032002



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada:

Orang tua tercinta, Bapak Sukimin dan Ibu Aris Lestari, yang selalu berdoa memberikan dukungan, semangat, nasehat dan kasih sayang kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat waktu.

Muhammad Hasan Ar Rizqi yang selalu memberikan dukungan materil maupun non materil dalam penulis menyelesaikan tesis ini.

Almamater Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dan Program Studi Magister Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis sejak menempuh strata 1 hingga strata 2.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTO

من سار على الدرب وصل

**Man saara ala darbi washala**

“Siapa yang berjalan di jalannya akan sampai ke tujuan.”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> A. Fuadi, “Rantau 1 Muara”, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013).

## KATA PENGANTAR

Perkenalan saya dengan kajian *game Mobile Legends:Bang Bang* yakni ketika saya hobi main *game* dan mengikuti *event tournament game* pada tahun 2019. Meskipun belum berhasil meraih juara, pengalaman tersebut menjadi momen penting yang berharga bagi penulis bahwa *game* bisa berdampak dalam pemberdayaan ekonomi. Semangat penulis untuk terus berkembang dalam dunia *esports* semakin kuat ketika terlibat dalam jajaran Pengurus *Esports* Kabupaten Gunungkidul dan diberi SK resmi dari KONI Daerah Istimewa Yogyakarta dan kemudian dipercaya sebagai pelatih cabang *Mobile Legends:Bang Bang* pada PORDA DIY XII Tahun 2025 mewakili Kabupaten Gunungkidul.

Stigma masyarakat terhadap *game* menjadi tantangan tersendiri bagi penulis, apalagi pandangan masyarakat umum terhadap penulis sebagai perempuan yang masuk dalam dunia *esports* ini semakin berat. Namun, kepercayaan orang tua penulis sangat besar, sehingga penulis dapat menjadikan *esports* ini sebagai *sidejob* penulis dalam mencari penghasilan. Keterlibatan penulis dalam dunia *esports* membuka ruang refleksi akademik mengenai peran komunitas dalam pengembangan masyarakat. Pengalaman empiris tersebut mendorong penulis untuk mengangkat tema pengembangan masyarakat berbasis komunitas sebagai fokus penelitian dalam tesis ini.

Tentu penulis banyak berhutang budi dalam proses penelitian dan penulisan dari tesis ini, terutama kepada Dosen Pembimbing Tesis, yakni Prof. Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S.Sos., M.Si. Terima kasih saya haturkan kepada beliau, sebab telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk terus melanjutkan riset ini

apalagi belum ada riset mengenai *esports* sebelumnya di Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam. Hal yang sama saya sampaikan juga kepada seluruh dosen yang telah membimbing penulis selama proses studi dan civitas akademika Program Studi Magister Pengembangan Masyarakat Islam UIN Sunan Kalijaga, yakni Prof. Dr. Hj. Sriharini, S.Ag., M.Si; Prof. Dra. Siti Syamsiatun, Ph.D; Prof. Dr. Aziz Muslim, M.Pd; Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, M.A; Prof. Dr. Abdur Rozaki, M.Si; Suharto, Ph.D; Dr. Muhammad Rudi Wijaya, M.Pd.I, serta Drs. Lathiful Khuluq, M.A., BSW., Ph.D; Ahmad Izzudin, M.Ag dan terkhusus Bapak Choir yang seringkali penulis repotkan.

Selain itu, saya mengucapkan terima kasih juga kepada teman-teman seangkatan yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam setiap proses pengerjaan. Nama-nama Fachrul N, Hidayatus S, Adam H, Syamraeni, Mudfaina dan Fadilla selalu saling memberi masukan dan diskusi dalam penulisan tesis ini.

Akhir kata, penulis menyadari dalam penulisan ini tentu tidak sempurna. Namun penulis berharap, penulis dapat memberikan kontribusi kecil dalam mengembangkan masyarakat melalui komunitas *esports* di Yogyakarta ini.

Yogyakarta, 15 Januari 2026



Rizka Anisa Rahman



## ABSTRAK

*Game online* pada awalnya kerap dipersepsikan negatif karena dianggap menimbulkan berbagai permasalahan sosial. Namun, dewasa ini perkembangan *esports* menunjukkan potensi sebagai sarana pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak sosial ekonomi adanya komunitas *esports* di Yogyakarta, khususnya peran *Community Hero* Yogyakarta dalam pengembangan masyarakat, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang dihadapi komunitas tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis penelitian didasarkan pada Teori Pengembangan Masyarakat dari Edi Suharto dan Ekonomi Kretail dari David dan Sarah Baker, Teori Pembangunan Berbasis Komunitas (*Asset-Based Community Development/ABCD*) dari John Kretzmann dan John McKnight, Teori Pemberdayaan dari Jim Ife, serta analisis SWOT yang dikembangkan oleh Albert Humphrey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *esports* berkontribusi terhadap pemberdayaan masyarakat, baik secara ekonomi maupun sosial. Secara ekonomi, *esports* memberikan peluang pendapatan langsung bagi pemain serta peluang ekonomi tidak langsung bagi pelaku UMKM dan masyarakat sekitar melalui *event tournament*, konten kreatif, dan sektor pendukung lainnya. Secara sosial, aktivitas komunitas mendorong terbentuknya jejaring relasi, kolaborasi lintas sektor, serta kegiatan sosial seperti *charity*. Integrasi antara peningkatan kapasitas individu, perluasan jejaring sosial dan pemanfaatan peluang mencerminkan proses pemberdayaan masyarakat sebagaimana dikemukakan oleh Edi Suharto. *Community Hero* Yogyakarta berperan sebagai edukator, wadah pengembangan bakat, serta media membangun relasi dalam ekosistem *esports*. Tantangan utama yang dihadapi komunitas ini meliputi stigma negatif masyarakat terhadap *game online* serta keterbatasan infrastruktur komunikasi. Di sisi lain, *Community Hero* Yogyakarta berpeluang untuk ikut serta berpartisipasi dalam *event esports* tingkat daerah, nasional, hingga internasional, sekaligus membuka jalur profesional bagi pemain amatir untuk berkembang menjadi pemain profesional, *caster*, *coach*, *streamer* ataupun *content creator*.

**Kata Kunci:** *esports*, pengembangan masyarakat, dampak sosial ekonomi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERSETUJUAN TESIS .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Kerangka Teori .....	10
1. Dampak Sosial Ekonomi dari Aktivitas <i>Esports Game Mobile Legend: Bang Bang</i> yang dikembangkan oleh Komunitas <i>Community Hero</i> Yogyakarta .....	11
2. Peran Komunitas dalam Ekosistem <i>Esports</i> Berkontribusi pada Pengembangan Masyarakat .....	15
3. Tantangan dan Peluang Komunitas dalam Menjadikan <i>Esports</i> sebagai Sarana Pengembangan Masyarakat .....	18
F. Metode Penelitian .....	19
1. Lokasi Penelitian .....	20
2. Subjek dan Objek Penelitian .....	20
3. Teknik Pengumpulan Data .....	22
4. Teknik Analisis Data .....	25
5. Teknik Validitas Data .....	27
G. Sistematika Pembahasan .....	28

### BAB II MENGENAL KOMUNITAS COMMUNITY HERO YOGYAKARTA

A. Perkembangan <i>Esports</i> di Yogyakarta .....	31
B. Sejarah Pendirian <i>Community Hero</i> Yogyakarta .....	33
C. Kepengurusan <i>Community Hero</i> Yogyakarta .....	35
D. Jumlah Keanggotaan <i>Community Hero</i> Yogyakarta .....	36
E. Kegiatan <i>Community Hero</i> Yogyakarta .....	38

### **BAB III DAMPAK SOSIAL EKONOMI *ESPORTS GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG***

A. Dampak Sosial dari aktivitas <i>Esports Game Mobile Legends: Bang-Bang</i> Yogyakarta .....	42
1. Kegiatan <i>Charity</i> .....	43
2. Kegiatan Peningkatan Kapasitas .....	48
3. Perluasan Jejaring Sosial .....	52
B. Dampak Ekonomi dari aktivitas <i>Esports Game Mobile Legends: Bang-Bang</i> Yogyakarta .....	60
1. <i>Event Tournament</i> .....	60
2. Media Konten Kreatif .....	69
3. Jasa Joki <i>Game</i> .....	73
4. Ekonomi Sampingan .....	76

### **BAB IV PERAN KOMUNITAS *COMMUNITY HERO* YOGYAKARTA DALAM PENGEMBANGAN MASYARAKAT**

A. Peran Komunitas <i>Community Hero</i> Yogyakarta dalam Pengembangan Masyarakat .....	85
1. Edukator .....	85
2. Peran Memberi Wadah Pengembangan Bakat Lokal .....	88
3. Peran Sebagai Media Membangun Relasi .....	91
4. Berkontribusi pada Pengembangan Masyarakat .....	94
B. Tantangan, dan Peluang dalam menjadikan <i>Esports</i> sebagai sarana Pengembangan Masyarakat .....	107
1. Tantangan dalam menjadikan <i>Esports</i> sebagai sarana Pengembangan Masyarakat .....	110
2. Event <i>esports</i> Daerah maupun Nasional sebagai peluang dalam menjadikan <i>Esports</i> sebagai sarana Pengembangan Masyarakat .....	116

### **BAB V PENUTUP .....**

A. Kesimpulan .....	123
B. Saran .....	126

### **DAFTAR PUSTAKA .....**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

1. Pedoman Wawancara
2. Dokumentasi Penelitian
3. Daftar Riwayat Hidup

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Informan Penelitian .....	22
Tabel 2. 1 Jumlah Anggota Berdasarkan Jenis Kelamin .....	37
Tabel 2. 2 Jumlah Anggota Berdasarkan Usia .....	37
Tabel 3. 1 Daftar Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Kapasitas .....	49
Tabel 3.2 Spesifikasi Handphone <i>Game Mobile Legends:Bang Bang</i> .....	60
Tabel 3. 3 Daftar Kegiatan Event Tournament Tahun 2025 .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wawancara dengan BG-37 .....	24
Gambar 2. 1 Gebyar Olahraga Pendidikan Esport 2025 .....	32
Gambar 2. 2 Akun Media Sosial Instagram Community Hero Yogyakarta .....	38
Gambar 2. 3 Event Tournament Community Hero Yogyakarta .....	40
Gambar 3. 1 Penggalangan Charity melalui Keuntungan Penjualan Jersey .....	48
Gambar 3. 2 Community Hero Yogyakarta x Smartfren Community dalam Seminar di Warangka Kopi .....	50
Gambar 3. 3 Community Hero Yogyakarta x Jogja City Mall dalam Event Tournament Mobile Legends:Bang Bang di Jogja City Mall .....	64
Gambar 3. 4 Sosial Media Tiktok Anggota Community Hero Yogyakarta.....	69
Gambar 3. 5 Sosial Media Instagram Head of <i>Esports</i> Sleman.....	73
Gambar 3. 6 Sosial Media Instagram untuk promosi Joki dan Top Up Diamond	75
Gambar 4.1 Ektrakurikuler di SMP N 1 Wonosari .....	87
Gambar 4.2 Community Hero Yogyakarta x Kafh x Handsco Group dalam Event Tournament Mobile Legends:Bang Bang di Warung Tongkrongan Handsco.....	95
Gambar 4.3 Desain Poster Event Tournament expert x Community Hero Yogyakarta .....	99
Gambar 4.4 Interview Orang Tua Yazuke dan Arfy di M-World 7.....	113
Gambar 4.5 PORDA XII DIY 2025 Cabang Olahraga Esport di Taman Budaya Gunungkidul.....	122



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Game online* pada awalnya kerap dipersepsikan negatif karena dianggap menimbulkan berbagai permasalahan sosial.<sup>2</sup> Namun, dewasa ini *game online* yang dikenal dengan sebutan *esports* dianggap berpotensi untuk pemberdayaan sosial ekonomi. Presiden ke 7 Republik Indonesia, Joko Widodo menegaskan dalam pernyataannya bahwa *game online* seperti *Mobile Legends:Bang Bang* mampu menghasilkan pendapatan yang tidak sedikit, bahkan mencapai puluhan hingga ratusan juta rupiah, sehingga menuntut perubahan cara pandang masyarakat terhadap *game online* tersebut.<sup>3</sup>

*Esports* atau *electronic sport* sendiri merupakan bidang olahraga modern yang menjadikan *game online* sebagai bidang kompetitif utama.<sup>4</sup> Dalam praktiknya, *esports* tidak sekedar aktivitas hiburan, melainkan telah berkembang menjadi olahraga yang terorganisir, memiliki sistem pelatihan khusus, kompetisi, serta profesionalisme yang setara dengan cabang olahraga konvensional seperti sepak bola, bulutangkis, maupun bola voli. Perkembangan ini menunjukkan adanya

---

<sup>2</sup> Eryzal Novrialdy et al., "Online game addiction in addolescent: What should school counselor do?", Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 7, No. 3 (2019): hal. 97-103. DOI: <https://doi.org/10.29210/132700>.

<sup>3</sup> Agustin Setyo Wardani, "Jokowi: Tangkap Peluang, eSports Bisa Datangkan Uang", <https://www.liputan6.com/tekno/read/3628058/jokowi-tangkap-peluang-esports-bisa-datangkan-uang?page=3>, diakses pada tanggal 3 Desember 2025.

<sup>4</sup> Kornelius Dandi, "Persepsi Generasi Z Terhadap E-Sport (Studi Kasus Pada Komunitas Gamers) Generation Z's Perceptions of E-Sport (Case Study on Gamers Community)," Pendidikan Jasmani Khatulistiwa, 2021.

pergeseran makna *game online*, dari sekedar aktivitas hiburan menjadi bagian dari industri olahraga dan ekonomi kreatif global.

Secara global, pertumbuhan *esports* menunjukkan tren yang sangat signifikan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pemain *game online* pada tahun 2024 yang sudah mencapai 3,32 miliar pemain *esports*, meningkat sekitar 1 miliar pemain dalam kurun waktu sembilan tahun. Nilai pasar industri *game* dan *esports* diperkirakan mencapai \$522,46 miliar, dengan kontribusi pemain yang terus mengalami peningkatan. Kawasan Asia menjadi wilayah dengan pertumbuhan pemain *game* dua kali lebih banyak daripada kawasan lain seperti gabungan Eropa, Amerika Latin maupun Amerika Utara.<sup>5</sup> Pertumbuhan tersebut tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi *smartphone* serta kemudahan akses internet yang semakin merata, sehingga memungkinkan masyarakat dari lapisan manapun dapat terlibat dalam aktivitas *game online* ini.

Di sisi lain, perkembangan *esports* menghadirkan dinamika sosial yang kompleks. Ekosistem *esports* di era modern ini tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga memunculkan berbagai persoalan sosial. Salah satu fenomena yang mengemuka adalah meningkatnya perilaku negatif di ruang digital, seperti ujaran kebencian, sindiran dan konflik antarpemain yang tersebar melalui media sosial. Fenomena ini muncul sebagai konsekuensi dari laju perkembangan *esports* yang begitu cepat dan sulit dikendalikan. Padahal, media sosial dan ruang digital

---

<sup>5</sup> Fabio Duarte, "Berapa Banyak Gamer Yang Ada? (Statistik Baru 2025)," July 19, 2025, <https://shorturl.at/bxVn1>, diakses pada tanggal 3 Desember 2025.

idealnya berfungsi sebagai sarana untuk penguatan relasi sosial, pembentukan tanggung jawab kolektif, serta penanaman nilai-nilai perilaku positif.<sup>6</sup>

Kelompok mahasiswa merupakan salah satu kelompok sosial yang rentan terdampak oleh perkembangan *game online* dan *esports* tersebut. Mahasiswa, khususnya yang tinggal di wilayah perkotaan, cenderung memiliki akses teknologi yang tinggi dengan kebebasan aktivitas yang lebih luas, serta pengawasan keluarga yang relatif minim. Fenomena tersebut berpotensi meningkatkan resiko kecanduan *game online*, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pola interaksi sosial mereka di dunia nyata. Alokasi waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* kerap mengurangi intensitas interaksi sosial langsung, sehingga berimplikasi pada pola kehidupan sosialnya di kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Namun demikian, perkembangan teknologi digital dan internet tidak dapat dilepaskan manfaat yang menyertainya. Internet dan *smartphone* saat ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat modern, memfasilitasi komunikasi, pertukaran informasi serta berbagai aktivitas sosial dan ekonomi berbasis digital. Dalam konteks ini, *game online* tidak hanya dipandang sebagai sumber masalah sosial, namun juga sebagai bagian dari ekonomi kreatif yang berpotensi menciptakan peluang ekonomi baru. Aktivitas seperti bermain *game*, *live streaming*, pengelolaan konten digital, hingga partisipasi dalam turnamen

---

<sup>6</sup> Bayu Trias Sukma Wibowo, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V Sd N 60 Kota Bengkulu”, (Skripsi, Universitas Bengkulu, 2014).

<sup>7</sup> Nurjannah et al, “Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam”, *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa Journal*, Vol.1 Nomor 3 (2022), hal. 257-266.

*esports* menunjukkan adanya transformasi *game online* menjadi sumber penghasilan alternatif.

Salah satu *game online* yang memiliki tingkat popularitas paling tinggi di Indonesia adalah *game Mobile Legends:Bang Bang*. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia yang dilakukan dari 18 Desember 2023 sampai 19 Januari 2024 dengan 8.720 responden di 38 provinsi dengan hasil 78,74% responden menyatakan bahwa *Mobile Legends:Bang Bang* adalah *game online* yang paling sering dimainkan. Selain itu, survei tersebut juga mengungkapkan sekitar 24,27% masyarakat Indonesia tercatat pernah bermain *game online*. Tingginya minat masyarakat terhadap *game* ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar *game* terbesar di Asia Tenggara, sekaligus menarik perhatian pemerintah untuk mengembangkan sektor *game* dan *esports* sebagai bagian kekuatan ekonomi nasional.

Dalam praktiknya, *esports* juga membuka peluang ekonomi yang signifikan bagi generasi muda, termasuk mahasiswa. Bermain *game online* tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan atau pelepas penat atas kejenuhan akademik, tetapi juga sebagai peluang mendapatkan penghasilan. Berbagai peran profesional seperti atlet *esports*, *streamer*, *caster*, *coach*, hingga analis *game* menjadi pilihan karir baru di era digital.

Seiring dengan hal itu, pemain *game online* mulai membentuk dan bergabung dalam komunitas *esports* guna memaksimalkan potensi sosial dan ekonomi yang dimiliki. Komunitas *esports* berfungsi sebagai wadah pengorganisasian pemain, penyelenggara turnamen, wadah pengasahan



keterampilan, serta penguatan jejaring sosial.<sup>8</sup> Dalam konteks tersebut, media sosial berperan sebagai sarana utama bagi anggota komunitas untuk pembentukan kesadaran kolektif, pengorganisasian sosial dan artikulasi kepentingan kelompok. Melalui intensitas dalam berkomunikasi di ruang digital, individu dapat bertransformasi menjadi bagian dari kelompok yang memiliki daya tawar sosial dan ekonomi. Salah satu contoh nyata di tingkat lokal adalah Komunitas *Community Hero* Yogyakarta, yang telah memberikan ruang bagi *player game Mobile Legends: Bang Bang* untuk saling berkompetisi, berbagi pengalaman dan pengetahuan, serta membangun interaksi sosial yang lebih intens dengan pemanfaatan teknologi secara produktif.<sup>9</sup>

Keberadaan komunitas ini membuktikan bahwa *game* ini dapat berperan dalam pembentukan dinamika sosial dan ekonomi masyarakat lokal. Anggota komunitas menjadikan hobi bermain *game online* bukan hanya sekedar hiburan semata, namun juga sebagai sumber penghasilan tambahan melalui berbagai aktivitas ekonomi kreatif seperti penjualan *item* digital, layanan *top-up*, partisipasi turnamen, hingga *live streaming*.

Namun, di balik kesenangan dan interaksi yang terjadi, terdapat dampak sosial ekonomi yang perlu dianalisis lebih dalam. Pertumbuhan komunitas ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari peningkatan

---

<sup>8</sup> Ariani N, "Dampak Ekonomi Kreatif Game Online Untuk Meningkatkan Penghasilan Pengguna Ditinjau Dari Segi Perspektif Islam (Studi Kasus: Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023), hal 9.

<sup>9</sup> Pajar Hatma Indra Jaya, "Media sosial, komunikasi pembangunan, dan munculnya kelompok-kelompok berdaya", *Jurnal Kajian Komunikasi*, Vol. 8, No. 2 (Desember 2020): hal. 166-178.

keterampilan sosial, pengembangan ekonomi lokal melalui kegiatan turnamen, hingga potensi dampak negatif seperti kecanduan *game online* dan pengeluaran finansial yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis yang komprehensif mengenai dampak sosial ekonomi dari aktivitas bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* terhadap pengembangan komunitas masyarakat di tingkat lokal.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengkaji dan meneliti kekhasan tersebut lebih lanjut dengan mengambil judul “*Esports dan Pengembangan Masyarakat: Studi Dampak Sosial Ekonomi Komunitas Community Hero Terhadap Masyarakat Yogyakarta*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif dampak sosial ekonomi komunitas *esports* terhadap pengembangan masyarakat, serta memberikan rekomendasi bagi pengelolaan komunitas digital yang lebih positif, berkelanjutan dan produktif bagi berbagai pemangku kepentingan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apa dampak sosial ekonomi dari aktivitas *esports game Mobile Legend: Bang Bang* yang dikembangkan oleh Komunitas *Community Hero Yogyakarta*?
2. Bagaimana peran Komunitas *Community Hero Yogyakarta* dalam ekosistem *esports* berkontribusi pada pengembangan masyarakat?
3. Apa tantangan dan peluang yang dihadapi komunitas tersebut dalam menjadikan *esports* sebagai sarana pengembangan masyarakat?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis dampak sosial ekonomi dari aktivitas *esports game Mobile Legend: Bang Bang* yang dikembangkan oleh Komunitas *Community Hero* Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis peran Komunitas *Community Hero* Yogyakarta dalam ekosistem *esports* berkontribusi pada pengembangan masyarakat.
3. Untuk menganalisis tantangan dan peluang yang dihadapi komunitas tersebut dalam menjadikan *esports* sebagai sarana pengembangan masyarakat.

### D. Kajian Pustaka

Penelitian tentang *game online* di Indonesia menunjukkan adanya dua arus besar dalam cara pandang akademik. Arus pertama menekankan dampak negatif *game online* terhadap individu dan masyarakat. Sejumlah studi menemukan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat memicu perilaku adiktif, isolasi sosial, dan berbagai permasalahan lainnya.<sup>10</sup> Lebih lanjut dampak negatif tersebut termanifestasi dalam bentuk perilaku menyimpang serta ketidakmampuan dalam mengelola keuangan secara rasional.<sup>11</sup> Pandangan ini menempatkan *game online*

---

<sup>10</sup> Iqbal Arifin et al, "Mobile Legends Sebagai Katalisator Komunitas Dan Solidaritas (Studi Kasus Pada Pemuda Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian)", *Phinisi Integration Review* 7, no. 2 (2024).

<sup>11</sup> Nurjannah et al, "Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam", *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa Journal*, Vol.1 Nomor 3 (2022), hal. 257.266; Candra Maulana, "Fenomena Penciptaan Makna Baru Gamers Mobile Legends: Bang Bang (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta)", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

sebagai ancaman bagi generasi muda dan menyoroti sisi destruktif dari budaya digital.

Di sisi lain, muncul arus kedua yang melihat potensi positif dari *game online*, khususnya dalam konteks *esports* dan industri kreatif. Kajian-kajian terbaru menyoroti bahwa *game online* tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga wadah pembentukan identitas, aktualisasi kreativitas, penguatan kolaborasi, bahkan peluang ekonomi baru seperti halnya ekonomi kreatif.<sup>12</sup> Terkait temuan mengenai sosial-ekonomi, meningkatnya potensi ekonomi dan sosial *esports* telah membawa ekosistem *esports* ini ke tingkat yang lebih strategis. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak klub olahraga profesional mengadopsi *esports* sebagai cabang baru dan sarana untuk menjangkau generasi muda. Salah satu contohnya adalah klub Paris Saint-Germain (PSG), tujuan klub PSG ini adalah untuk berinvestasi dalam *esports* dan melibatkan timnya dalam dua *game* populer sebagai bagian dari strategi digitalisasi dan pengembangan global klub.<sup>13</sup>

Hal ini diperkuat juga dengan temuan yang mengungkapkan bahwa turnamen dan transaksi digital dari *Mobile Legends: Bang Bang* berperan signifikan dalam menggerakkan ekonomi mikro lokal.<sup>14</sup> Selain temuan di atas, aspek sosial

---

<sup>12</sup> Ermawati et al, "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)", *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam*, Vol. 3, No. 1 (2021); Faidillah Kurniawan, "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *Jurnal Olahraga Prestasi*, Vol. 15, No. 2 (2019): hal. 61-66; Romario F D Purba et al, "Perkembangan Industri E-Sport Dan Pengaruhnya Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Pematang Siantar", *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan*, Vol. 4, No. 2 (2024): hal. 62-69.

<sup>13</sup> Mertkan et al, "Esports as a Sportive Reflection of Information Society and Its Interaction with Modern Sports", *Gaziantep Universitesi Spor Bilimleri Dergisi*, Vol. 5, No. 2 (2020): hal. 166-180. DOI: 10.31680/gaunjss.669525.

<sup>14</sup> Indra Gunawan et al, "Peran Turnamen Mobile Legends Dalam Meningkatkan Pendapatan Cafe Primadona, Talang Babat, Muara Sabak", *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, Vol. 11, No. 2 (2024): hal. 167-177. <http://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/es/index> ; Wildan



terlihat dari kemunculan komunitas virtual yang kohesif, yang berfungsi sebagai wadah penguatan solidaritas dan peningkatan prestasi kolektif melalui dinamika komunikasi kelompok yang efektif.<sup>15</sup>

Fenomena arus positif juga diperkuat dengan temuan bahwa aktivitas *esports* dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan komunikasi, kognitif, serta keterampilan motorik halus. Namun di sisi lain, terdapat pula potensi risiko terhadap kesehatan fisik dan mental pemain. Walaupun demikian, *esports* semakin memperoleh legitimasi sosial dan diperkirakan akan memainkan peran yang semakin signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.<sup>16</sup> Pemerintah Indonesia sendiri mulai menempatkan *esports* sebagai bagian dari ekosistem ekonomi kreatif nasional, dengan dukungan kebijakan dan penyelenggaraan berbagai turnamen berskala nasional maupun internasional.

Namun, meskipun kajian mengenai *esports* dan ekonomi kreatif semakin berkembang, penelitian yang menempatkan komunitas *game* sebagai aktor sosial dalam pembangunan lokal masih terbatas. Padahal, di beberapa daerah, komunitas *esports* telah menunjukkan peran penting dalam membangun solidaritas sosial, menciptakan peluang usaha, dan memperluas jejaring ekonomi digital di tingkat lokal. Hal ini tercermin dalam studi kasus di Cafe Primadona Muara Sabak yang

---

Hernanda Agung Nugraha et al, "Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur", *Jurnal Prestasi Olahraga*, Vol. 4, No. 12 (2021); hal. 44-52.

<sup>15</sup> Hery B. Cahyono et al, "Peran Komunikasi Kelompok Dalam Mengembangkan Prestasi Pemain Mobile Legend Di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah", Universitas Muhammadiyah Jember, (2022); Kornelius Dandi, "Persepsi Generasi Z Terhadap E-Sport (Studi Kasus Pada Komunitas Gamers) Generation Z's Perceptions of E-Sport (Case Study on Gamers Community)", *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, (2021): hal. 64-70.

<sup>16</sup> Paolo Riatti et al, "The societal impact of electronic sport: a scoping review", *German Journal of Exercise and Sport Research*, Vol. 52, (2021): hal. 433-446. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>.

menunjukkan keterlibatan komunitas dalam pengembangan ekonomi dan interaksi sosial.<sup>17</sup> Selain itu, contoh yang lain adalah Komunitas *Community Hero* Yogyakarta, yang sejak tahun 2018 telah menjadi tempat untuk *player game Mobile Legends: Bang Bang* berkompetisi sekaligus berjejaring sosial.

Selanjutnya, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana *esports*—melalui aktivitas Komunitas *Community Hero*—dapat memberikan dampak sosial-ekonomi bagi masyarakat lokal di Yogyakarta. Fokus ini tidak hanya melihat *game online* sebagai produk budaya digital, tetapi juga sebagai ruang baru bagi pengembangan masyarakat dalam kerangka ekonomi kreatif dan pembangunan berbasis komunitas.

## **E. Kerangka Teori**

Agar penelitian ini memiliki landasan yang kuat dan arah yang jelas, peneliti merujuk pada 4 pendekatan teoritis utama, yaitu Teori Pengembangan Masyarakat (*Community Empowerment Theory*) dari Edi Suharto, Teori Pembangunan Berbasis Komunitas (*Asset-Based Community Development/ABCD*) dari John Kretzmann dan John McKnight, Teori Pemberdayaan dari Jim Ife serta Analisis SWOT yang dikembangkan oleh Albert Humphrey.

Keempat pendekatan ini dipilih karena memiliki relevansi langsung dengan konteks pengembangan komunitas dalam ekosistem *esports*, khususnya pada komunitas *Community Hero* Yogyakarta yang bergerak di bidang *game Mobile Legends: Bang Bang*.

---

<sup>17</sup> Indra Gunawan et al, *Op.Cit.*, hal. 167-177.

## 1. Dampak Sosial Ekonomi dari Aktivitas *Esports Game Mobile Legend:Bang Bang*

Pemberdayaan atau *empowerment* berasal dari kata “*power*”, di mana kata ini merujuk pada kemampuan seseorang atau suatu kelompok untuk memiliki kontrol, pengaruh, serta kapasitas dalam menentukan arah hidup dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, gagasan utama pemberdayaan terkait dengan makna kekuasaan. Kekuasaan tersebut sering berkaitan dengan pemaksaan pada keinginan kita kepada orang lain agar keinginan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.

Edi Suharto<sup>18</sup>, dalam karyanya “Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat” mengemukakan bahwa pemberdayaan merupakan proses penguatan individu atau kelompok agar memiliki posisi yang lebih berdaya dalam kehidupan sosialnya. Pemberdayaan ini tidak dipahami sebagai kondisi yang muncul secara cepat, melainkan sebagai proses yang memiliki tahapan dengan kemungkinan seseorang atau komunitas berkembang dari posisi pasif menjadi aktif dan berpengaruh.

Selanjutnya, dalam konteks *esports khususnya game Mobile Legends:Bang Bang*, konsep mengenai pemberdayaan dapat dilihat dari aktivitas bermain *game* yang semula dipandang sebagai hiburan semata berkembang menjadi ruang sosial, ekonomi dan aktivitas yang produktif. Komunitas *esports* menghadirkan arena bagi individu, terutama generasi muda saat ini untuk membangun kapasitas diri melalui

---

<sup>18</sup> Edi Suharto, *Membangun Masyarakat, Memberdayakan Rakyat*, (Bandung: Refika Aditama, 2005), hlm. 58.

peningkatan keterampilan teknis permainan, kerja sama tim, komunikasi, serta pengambilan keputusan secara cepat. Proses ini mencerminkan tahapan pemberdayaan sebagaimana dikemukakan oleh Edi Suharto, di mana individu tidak hanya menjadi konsumen hiburan digital saja, namun juga aktor yang aktif dalam ekosistem *esports*.

Pemberdayaan masyarakat dapat menjalankan pembangunan dengan memberikan hak untuk mengelola sumber daya yang ada. Dalam dunia *esports game Mobile Legends:Bang Bang*, sumber daya ini dapat berupa kemampuan bermain, jejaring komunitas serta peluang ekonomi yang hadir melalui turnamen, konten kreator, pelatihan serta aktivitas pendukung lainnya. Melalui komunitas ini, masyarakat diberikan kesempatan untuk merencanakan dan melaksanakan program pembangunan yang telah mereka diskusikan. Masyarakat diberikan kesempatan untuk mengelola sumber daya mereka sendiri, baik yang berasal dari pemerintah maupun sumber lain.

Berdasarkan pemahaman pemberdayaan dapat dimaknai sebagai proses yang memungkinkan individu dan komunitas *esports* untuk berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengetahuan, dan keterampilan yang memadai dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang dan kehidupan orang lain yang terkait secara berkelanjutan. *Mobile Legends:Bang Bang* ini tidak hanya menjadi media kompetisi, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran sosial yang mendorong terbentuknya rasa percaya diri, solidaritas, dan identitas kolektif antara anggotanya. Proses ini sejalan dengan tujuan pemberdayaan, yakni dalam membangun kemandirian seseorang dan masyarakat.

Pemberdayaan sendiri bertujuan untuk membentuk individu dan masyarakat yang mandiri dengan memiliki kemampuan dalam berpikir, mengambil keputusan, bertindak dan mengendalikan apa yang mereka hadapi. Kemandirian tersebut tercermin dari optimalisasi kemampuan kognitif, afektif, konatif dan psikomotorik dengan memanfaatkan sumber daya internal yang dimiliki masyarakat.

Oleh karena itu, konsep pemberdayaan menurut Edi Suharto menekankan bahwa pemberdayaan merupakan proses transformasi sosial yang bertujuan untuk menjadikan masyarakat sebagai subjek pembangunan dengan memiliki kapasitas, kontrol, dan pengaruh untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan secara berkelanjutan. Dalam konteks *esports* dan *game Mobile Legends:Bang Bang*, pemberdayaan tercermin melalui penguatan kapasitas individu dan komunitas, peningkatan sumber daya digital dan sosial serta perluasan kesejahteraan dan kualitas hidup. *Esports* dalam hal ini tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pembangunan masyarakat berbasis potensi dan partisipasi komunitas.

Selain teori dari Edi Suharto di atas, ada teori yang lebih berfokus dengan *esports* sebagai industri ekonomi kreatif digital dari David Hesmondhalgh dan Sarah Baker<sup>19</sup>. David dan Sarah memandang bahwa *esports* sebagai bagian dari ekosistem ekonomi kreatif berbasis digital dengan bertumpu pada kreativitas, teknologi, dan partisipasi komunitas. *Esports* sendiri tidak hanya menghasilkan nilai ekonomi dari kompetisi, namun juga dari ekosistem yang mendukung seperti

---

<sup>19</sup> David Hesmondhalgh dan Sarah Baker. "Creative Labour:Media Work in Three Cultural Industries", (New York: Routledge, 2011).

*event tournament*, produksi konten digital, *sponsorship*, media *streaming* hingga keterlibatan komunitas lokal.

Dalam perspektif dari David dan Sarah, *esports* ini memiliki karakteristik utama ekonomi kreatif seperti berbasis kreativitas dan inovasi, memanfaatkan teknologi digital, menciptakan peluang kerja baru seperti atlet *esports*, *caster*, *event organizer*, admin komunitas, konten kreator hingga manager tim serta mendorong partisipasi komunitas. Dengan demikian, *esports* dapat dipahami sebagai sektor ekonomi kreatif yang tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi saja, namun juga pada pengembangan kapasitas sumber daya manusia dan jejaring komunitas.

David Hesmondhalgh dan Sarah Baker dalam teorinya *mengenai cultural and creative industries* memandang *esports* sebagai makna, simbol, nilai budaya dan tidak hanya sebagai sekedar barang ekonomi. *Esports* diposisikan sebagai bagian dari industri budaya yang memadukan hiburan, teknologi, dan ekspresi sosial generasi muda. Jika dikaitkan dengan *esports*, aktivitas seperti *event tournament*, *streaming*, dan komunitas *game* bukan hanya aktivitas ekonomi, tetapi juga proses produksi budaya digital yang membentuk suatu identitas. *Esports* menjadi ruang di mana nilai budaya anak muda, solidaritas dan praktik ekonomi bertemu dalam satu ekosistem.

Teori dari David dan Sarah tersebut dapat dipahami bahwa *esports* sebagai sektor ekonomi kreatif digital yang menghasilkan nilai ekonomi sekaligus sosial, ruang produksi budaya yang memungkinkan terbentuknya identitas kolektif, jejaring sosial dan solidaritas komunitas serta media pemberdayaan masyarakat



yang khususnya untuk generasi muda melalui pengembangan keterampilan, partisipasi dan akses terhadap peluang ekonomi.

## **2. Peran Komunitas dalam Ekosistem *Esports* Berkontribusi pada Pengembangan Masyarakat**

Pendekatan *Asset Based Community Development* dikembangkan oleh Kretzmann dan McKnight pada tahun 1970an. Dengan mengalihkan fokus dari kebutuhan ke aset, Kretzmann dan McKnight berargumen bahwa komunitas lebih mampu membangun kapasitas internal untuk menangani masalah sendiri, daripada mengandalkan ahli atau profesional dari luar. Sebagai pendekatan pengembangan berbasis komunitas, pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa pengakuan terhadap kekuatan, bakat, talenta, dan aset individu dan komunitas cenderung lebih menginspirasi tindakan positif untuk perubahan daripada fokus eksklusif pada kebutuhan dan masalahnya.<sup>20</sup>

Pendekatan berbasis aset ini membantu komunitas melihat kenyataan kondisi internal dan kemungkinan perubahan yang dapat dilakukan. Pendekatan ini mengarahkan pada perubahan, fokus pada apa yang ingin dicapai oleh komunitas, serta membantu komunitas dalam mewujudkan visi mereka.<sup>21</sup> Meskipun tidak ada panduan jelas untuk pendekatan ABCD ini, McKnight dan Kretzmann (1993) mengemukakan ada enam prinsip yang perlu dipegang oleh para pemberdaya masyarakat lokal demi terciptanya pemberdayaan yang berkelanjutan, yaitu

---

<sup>20</sup> Indi Aires Firdaus et al, “Analisis Asset Based Community Development Pada Program Kemitraan CSR (Klaster Digital Umk) PT. Telkom Indonesia”, *e-Proceeding of Management*, Vol.11, No.2 (2024): hal 1946.

<sup>21</sup> Atim Rinawati et al, “Implementasi Model Asset Based Community Development (ABCD) dalam Pendampingan Pemenuhan Kompetensi Leadership Pengurus MWC NU Adimulyo”, *Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol. 7, No.1. (2022), hal. 1-11.

apresiasi, partisipasi, psikologi positif, deviasi positif, pembangunan dari dalam, dan hipotesis heliotropik. Prinsip-prinsip ini tercermin dalam dinamika komunitas *esports game Mobile Legends: Bang Bang*, di mana anggota komunitas saling mengapresiasi kemampuan satu sama lain, dan terlibat aktif dalam kegiatan bersama. Praktik pembangunan dari dalam terlihat ketika inisiatif kegiatan komunitas hadir dari kebutuhan dan visi misi internal, tidak hanya semata-mata intervensi dari pihak luar.

Adapun aset yang dimaksud dalam hal ini adalah aset ekonomi, aset lingkungan, aset fisik, aset non fisik, dan aset sosial.<sup>22</sup> Dalam implementasi metode ABCD, kedatangan *leader* pada komunitas mereka tidak hanya sekedar sebagai pengamat yang melihat keseharian komunitas, akan tetapi ikut berperan penting dalam mendorong kemandirian komunitas untuk meningkatkan kualitas lembaga/organisasi.

Sejalan dengan pendekatan *Asset Based Community Development*, Jim Ife<sup>23</sup> memandang pengembangan masyarakat sebagai suatu proses yang berorientasi pada manusia, partisipasi dan keadilan sosial. Di mana Jim Ife menekankan bahwa komunitas adalah arena penting bagi praktik demokrasi partisipatif, pembentukan identitas dan penguatan relasi sosial. Pengembangan masyarakat tidak hanya berkaitan dengan kesejahteraan, tetapi juga dengan terciptanya ruang bagi masyarakat untuk ikut serta secara bermakna dalam pengambilan keputusan yang memengaruhi kehidupannya.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Jim Ife, *Human Rights and Critical Social Work*. In *Social Work: A Critical Turn*, (Toronto Canada: Thomson Books, 2005) hal. 55-56.

Jadi, dalam konteks *esports game Mobile Legends: Bang Bang*, pandangan Jim Ife tercermin melalui peran komunitas sebagai ruang untuk berpartisipasi dan pembelajaran kolektif. Komunitas *esports* memungkinkan untuk seseorang terlibat dalam proses perencanaan, pengorganisasian serta pelaksanaan kegiatan bersama seperti penyelenggaraan turnamen atau peningkatan kapasitas anggotanya. Hal ini mendorong terbentuknya relasi yang setara, meningkatkan kapasitas sosial anggota komunitas dan dapat memperkuat kohesi sosial di antara para anggotanya.

Integrasi dalam pendekatan ABCD dan Teori Pembedayaan menurut Jim Ife menunjukkan bahwa komunitas dalam ekosistem *esports* mempunyai peran strategis sebagai penggerak pengembangan masyarakat berbasis aset dan partisipasi. Komunitas ini berfungsi sebagai ruang yang menghubungkan potensi individu dengan suatu tujuan, sekaligus menjadi wahana pembelajaran sosial yang mendorong tumbuhnya kemandirian dan kebersamaan. Peran pemimpin komunitas dalam hal ini lebih bersifat fasilitator, yakni mendorong partisipasi, memperkuat relasi dan menjaga keberlanjutan organisasi komunitas.

Dengan demikian, komunitas dalam ekosistem *esports game Mobile Legends: Bang Bang* dapat dipahami sebagai bentuk komunitas yang modern dengan berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat melalui pengelolaan aset internal, partisipasi aktif dan penguatan relasi sosial. *Esports* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas medium sosial saja, tetapi juga memungkinkan terjadinya proses pemberdayaan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan di era digital saat ini.

### **3. Tantangan dan Peluang Komunitas dalam Menjadikan *Esports* sebagai Sarana Pengembangan Masyarakat**

Selain pendekatan *Asset Based Community Development*, ada teori dari Albert Humphrey mengenai Analisis SWOT. Konsep dasar analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi posisi organisasi atau sektor dalam konteks internal dan eksternal sebagai alat manajerial yang relevan. Kotler & Keller (2008) menyampaikan dalam analisis SWOT terdapat elemen yang meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman di mana hal tersebut untuk menganalisis sistem dalam perusahaan. Informasi eksternal mengenai peluang dan ancaman dapat diperoleh dari banyak sumber.<sup>24</sup>

Analisa ini bisa membantu komunitas sebagai organisasi untuk memahami faktor internal berupa kekuatan, kelemahan, dan faktor eksternal terdiri dari peluang dan ancaman. Sebagai alat perumusan strategi sistematis terhadap berbagai faktor, analisis SWOT membantu dalam mendapatkan strategi berdasarkan kajian yang dilakukan. Berdasarkan logika, analisis ini bisa mengoptimalkan peluang dan kekuatan sekaligus meminimalisir kelemahan dan ancaman.<sup>25</sup>

Lebih lanjut Rangkuti seperti dikutip dalam Marginingsing (2019) menjelaskan analisis SWOT merupakan alat yang berguna dalam menyusun keputusan strategis meliputi perencanaan bisnis, pengembangan produk, maupun manajemen kinerja organisasi.<sup>26</sup> Tantangan yang sering didapati saat melakukan

---

<sup>24</sup> Ratnawaty Marginingsih, "Analisis SWOT Technology Financial (FinTech) Terhadap Industri Perbankan", *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, Vol. 19, No. 1 (2019): hal. 55-60. DOI: 10.31294/jc.v19i1.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> *Ibid.*

inovasi produk, menghadapi pesaing, serta keterbatasan sumber daya, sehingga adanya kemajuan teknologi turut melakukan perubahan dibandingkan cara yang dilakukan sebelumnya. Menurut Gurel (2017) alat analisis ini memberikan informasi yang berguna dalam mencocokkan sumber daya dan kemampuan organisasi dengan lingkungan kompetitif tempat organisasi tersebut beroperasi.<sup>27</sup>

Dengan memadukan pendekatan ABCD dan analisis SWOT, kerangka teori ini diharapkan mampu memberikan dasar analitis yang komprehensif dalam melihat bagaimana komunitas *Community Hero* berkontribusi terhadap pengembangan sosial-ekonomi di Yogyakarta melalui kegiatan *esports*. Pendekatan ini tidak hanya melihat dari sisi strategi dan manajemen komunitas, tetapi juga dari sisi pemberdayaan dan potensi kolektif masyarakat dalam menciptakan perubahan yang berkelanjutan.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Di mana Bodgan dan Taylor dikutip dalam Lexy J. Moleong mendeskripsikan bahwa metode ini bertujuan sebagai langkah-langkah dalam suatu penelitian yang dapat menghasilkan data-data deskriptif seperti data-data dan perilaku yang diamati.<sup>28</sup> Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif karena lebih mudah dalam memperoleh data-data untuk menjawab permasalahan penelitian dan pendekatan ini lebih mampu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

---

<sup>27</sup> Yulfan Arif Nurohman et al, "Pengembangan Strategis Industri Pengembang Game Lokal Indonesia: Pendekatan Berbasis SWOT Untuk Membuka Potensi Ekonomi Kreatif", Vol. 18, No. 1 (2018): hal. 88-102.

<sup>28</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 4.

## 1. Lokasi Penelitian

Pada tahap awal dalam menentukan lokasi penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive*. Dimana pemilihan lokasi yang disengaja karena dianggap paling relevan dan sesuai dengan topik penelitian. Sebelumnya peneliti sudah terjun kedalam ekosistem *esports* dan memahami tentang *esports game Mobile Legends: Bang Bang* ini. Namun, untuk mendapatkan komunitas *esports* yang paling berpengaruh di Yogyakarta ini peneliti perlu mengulik melalui informasi dari sosial media. Selanjutnya peneliti menemukan sosial media tersebut di platform Instagram dengan *username @ch\_jogja* dengan pengikut yang mencapai 3.125 ribu orang. Setelah peneliti mendapatkan informasi tersebut, peneliti menghubungi *leader* dari *Community Hero* Yogyakarta ini untuk meminta ijin penelitian melalui kontak bio yang ada pada akun tersebut.

Secara administratif, untuk *Community Hero* Yogyakarta ini berlokasi di Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tepatnya daerah Tompeyan TR 03 RW 01 No. 154 A, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi ini adalah rumah utama dari *Leader Community Hero* Yogyakarta yaitu Raihan Ahmad Subhi (RAS28). Namun, secara operasionalnya komunitas ini menaungi *Community Hero* kabupaten lain yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta seperti *Community Hero* Bantul, *Community Hero* Sleman dan *Community Hero* Gunungkidul.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

Informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive* berdasarkan kriteria. Di mana teknik ini digunakan untuk menentukan informan yang tepat dan



sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria tersebut yaitu ketua dan pengurus komunitas yang telah mengikuti kegiatan di *Community Hero* Yogyakarta dalam kurun waktu 3 tahun dan paham mengenai *Community Hero* Yogyakarta, pemain *Mobile Legends: Bang Bang* yang sudah bermain dalam kurun waktu 3 tahun dan mendapatkan penghasilan dari *game* tersebut, dinas terkait serta masyarakat umum atau orang yang mempunyai UMKM yang pernah bekerja sama dengan *Communitiy Hero* Yogyakarta dalam mengadakan kegiatan.

Selain itu, subjek penelitian ini yakni *Leader Community Hero* Yogyakarta, pengurus *Community Hero* Yogyakarta atau disebut juga dengan *Head of Esports* kabupaten lain (Bantul, Sleman, Gunungkidul), anggota *Community Hero* Yogyakarta yang aktif dalam kegiatan komunitas dan mempunyai penghasilan dari bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, dan pihak-pihak terkait seperti Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta dan KONI Kota Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini juga menggali informasi dari pihak umum seperti UMKM yang pernah bekerja sama dengan *Community Hero* Yogyakarta dalam pengadaan *event* atau kegiatan.

Peneliti menunjuk *Leader* dan Pengurus *Community Hero* Yogyakarta karena seorang *Leader* dan pengurus tentu mengerti seluk beluk dari subjek penelitian secara mendetail sehingga ini dapat mempermudah peneliti dalam menggali informasi lebih dalam. Sedangkan objek penelitiannya adalah dampak sosial ekonomi dari aktivitas *game Mobile Legends: Bang Bang*, peran komunitas *Community Hero* Yogyakarta, serta peluang dan tantangan yang dihadapi komunitas *Community Hero* Yogyakarta dalam menjadikan *esports* sebagai sarana

pengembangan masyarakat di tingkat lokal. Adapun daftar informan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:+

Tabel 1. 1 Daftar Informan Penelitian

Kode Informan	Jenis Kelamin	Usia	Status Sosial/Pekerjaan	Peran	Tanggal Wawancara
MPK-30	P	30 th	Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta	Penelaah Teknis Kebijakan	7 Oktober 2025
BG-37	L	37 th	KONI Kota Yogyakarta	Bidang Prestasi	31 Oktober 2025
RAS-28	L	28 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Leader of <i>Esports</i>	10 Oktober 2025
TPN-23	L	23 th	<i>Community Hero</i> Sleman	Head Of <i>Esports</i>	7 Oktober 2025
ADW-30	L	30 th	<i>Community Hero</i> Gunungkidul	Head Of <i>Esports</i>	1 November 2025
RDR-19	L	19 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Anggota/Player/Streamer	10 Oktober 2025
AHA-24.	L	24 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Anggota/Player/Caster	25 Oktober 2025
MF-18	L	18 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Anggota/Player/Penjoki	28 Oktober 2025
YWS-20	L	20 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Anggota/Player/Penjoki	28 Oktober 2025
INK-23	L	23 th	<i>Community Hero</i> Yogyakarta	Anggota/Player/Atlet	5 November 2025
HH-32	L	32 th	Pemilik Warung Tongkrongan Handsco	Pengusaha	17 November 2025
MHA-25	L	25 th	Pemilik Warangka Cafe	Pengusaha	19 November 2025
RW-40	P	40 th	Karyawan Swasta	Orang Tua	25 Januari 2026
DA-51	P	51 th	Guru	Orang Tua	25 Januari 2026
IR-47	P	47 th	Pengusaha	Orang Tua	24 Januari 2026

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada beberapa cara agar data yang diperoleh merupakan data yang valid, yang merupakan gambaran yang sebenarnya dari kondisi yang ada dalam pelaksanaan kegiatan di *Community Hero*

Yogyakarta. Teknik yang akan digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. **Teknik observasi** atau pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengamati secara langsung keadaan atau situasi yang ada di lapangan. Observasi ini diawali dari peneliti yang melihat *event tournament* yang diselenggarakan oleh *Community Hero* Yogyakarta saat *Mobile Legends: Bang Bang Competition Gardena Anniversary* pada 18 Januari 2025 di Gardena Department and Store. Walaupun peneliti memahami mengenai *esport* lokal, namun ketertarikan untuk mengkaji penelitian ini diawali dari kunjungan peneliti saat *event tournament* tersebut.

*Community Hero* Yogyakarta ini aktif dalam mengadakan kegiatan-kegiatan yang melibatkan anggota dan masyarakat umum yang memiliki UMKM ataupun perusahaan swasta. Kegiatan yang diadakan tersebut bisa 2-3x dalam sebulan sehingga kebersamaan anggota menjadi begitu *intens*. Sehingga komunitas ini tepat apabila menjadi lokasi atau subjek penelitian mengenai *esports* di Yogyakarta ini.

Selanjutnya **teknik wawancara**, di mana jenis wawancara tersebut menggunakan wawancara terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan sudah disiapkan terlebih dahulu dan berharap informan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam bentuk deskripsi wawancara yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Tahap wawancara ini dilaksanakan dalam kurun waktu kurang dari 2 bulan, yakni dari tanggal 7 Oktober 2025 sampai 19 November 2025. Jadi, sebelum melakukan pengambilan data, peneliti membuat pedoman pertanyaan terlebih dahulu terkait *Esports* dan Pengembangan Masyarakat: Studi Dampak Sosial Ekonomi Komunitas *Community*

*Hero* Terhadap Masyarakat di Yogyakarta. Daftar pertanyaan yang akan diajukan ke informan dapat di lihat di Lampiran.

Gambar 1. 1 Wawancara dengan BG-37



Sumber : Dokumentasi Pribadi pada 31 Oktober 2025 di KONI Kota Yogyakarta

Informasi mengenai informan yang peneliti dapatkan yakni dari data atau arsip *Leader Community Hero* Yogyakarta secara langsung. Dengan pendekatan yang telah dilakukan, peneliti dapat memperoleh akses untuk melakukan wawancara setelah mendapatkan data informan yang masuk dalam kriteria peneliti. Selanjutnya, peneliti menghubungi pihak informan-informan tersebut dan membuat janji temu sesuai waktu yang disepakati.

Untuk membangun kepercayaan dengan informan, maka peneliti membuat janji temu dengan waktu dan tempat yang berbeda dengan setiap informan. Hal ini dapat membuat setiap informan dapat menyampaikan pernyataan mereka dengan lebih bebas dan terbuka. Sehingga pengalaman informan dalam menjawab setiap pertanyaan dapat tersampaikan dengan baik.

Selanjutnya yaitu menggunakan **teknik dokumentasi** dengan menggali informasi mengenai komunitas ini melalui sosial media Instagram *Community Hero* Yogyakarta ini dengan *username*-nya yaitu *@ch\_jogja*. Selanjutnya dengan

mengumpulkan berbagai arsip atau dokumen terkait dengan permasalahan penelitian yang ada pada lokasi penelitian yakni *Community Hero* Yogyakarta. Dalam teknik dokumentasi ini, saya mendapatkan izin untuk meminta *softfile* dokumentasi dari beberapa kegiatan komunitas yang telah dilakukan oleh *Community Hero* Yogyakarta. Selain itu, peneliti juga mengambil gambar ketika proses wawancara dengan setiap informan yang telah melakukan wawancara. Hal ini dilakukan agar penelitian ini dapat akurat dan bisa dipertanggungjawabkan.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan diinterpretasi melalui tahapan analisis data. Tahapan ini penting dilakukan agar peneliti dapat menarik kesimpulan dari data penelitian yang banyak dan belum tersusun secara tertib. Penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif. Proses analisis ini dilakukan melalui beberapa tahapan seperti reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Model analisis ini dijalankan dengan cara menguraikan data-data yang ada ke dalam satuan tertentu, melakukan sintesis, menyusun data tersebut ke dalam pola, menentukan data yang sesuai untuk dikaji, dan merumuskan kesimpulan agar hasil analisis dapat dipahami oleh peneliti maupun pihak lain.<sup>29</sup> Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi:

*Pertama*, reduksi data. Hasil dari data lapangan yang sudah terkumpul dari proses pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi pertama-tama

---

<sup>29</sup> Rony Zufirman, "Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 3, No. 2 (2022): hal. 147-153. DOI: <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.

diseleksi melalui pemisahan data yang relevan dan tidak relevan dengan topik penelitian. Setelah melakukan seleksi data, peneliti akan lebih mudah untuk menentukan sejumlah data yang mengandung pernyataan-pernyataan strategis untuk membanting argumentasi berdasarkan fokus penelitian. Pada tahap ini, peneliti sekaligus akan mengidentifikasi data-data mana saja yang sudah utuh dan data-data mana saja yang masih mentah. Apabila pemisahan atau proses ini selesai, maka dapat dilanjutkan ke tahap penyajian data.

*Kedua*, penyajian data. Perlu ada tahapan penyajian data ini untuk membuat data-data yang telah terseleksi dapat menjadi runtut dan rapi agar mempermudah peneliti dalam menganalisis data secara keseluruhan. Pada tahap ini, peneliti akan melihat keseluruhan data secara utuh, lalu melakukan klasifikasi dan sistematis sehingga dapat memetakan relevansi atau keterhubungan satu data dengan data yang lain. Selain itu, penyajian data ini nantinya dapat memudahkan peneliti dalam proses penarikan kesimpulan.

*Ketiga*, penarikan kesimpulan. Tahap penarikan kesimpulan ini yaitu menginterpretasikan keseluruhan data melalui data yang telah disajikan. Setelah penyajian data sebelumnya, peneliti akan mendapatkan pemahaman secara subjektif dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah secara mendalam.



## 5. Teknik Validitas Data

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan kredibilitas dengan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan data lain untuk pembandingan yang dapat dimanfaatkan.<sup>30</sup>

Validasi data yang dilakukan oleh peneliti sangat penting, dengan adanya validasi data peneliti akan mendapatkan informasi-informasi yang lebih akurat. Peneliti dalam penelitian ini menerapkan triangulasi sumber di mana dalam penerapannya berarti membandingkan jawaban informan yang satu dengan yang lain. Langkah ini sangat penting dikarenakan verifikasi data ini dilakukan peneliti untuk berkomitmen secara akademis bahwa interpretasi dan pemahaman yang dihasilkan berada dalam koridor yang dapat dipertanggungjawabkan. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode merupakan teknik dengan membandingkan antara data hasil metode wawancara dengan metode observasi. Triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan antara informasi berbagai informan, antara lain pengurus esport, anggota komunitas, pemilik UMKM lokal, data dari Pengurus KONI Kota Yogyakarta serta Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta.

Penerapan dari teknik triangulasi ini dengan menganalisis sumber data dari informan yang sudah di wawancarai. Teknik wawancara terstruktur yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan pertanyaan yang sama kepada para informan sehingga dapat peneliti bandingkan jawaban satu dengan yang lain. Oleh karena itu,

---

<sup>30</sup> Lexy J. Moleong, *Op.Cit.*, hal. 330.

hasil penelitian ini dapat membantu memperkuat validitas data dengan mengecek kesesuaian data dari berbagai sudut pandang.

## **G. Sistematika Pembahasan**

**Bab I**, Pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

**Bab II**, Mengenal Komunitas *Community Hero* Yogyakarta. Bab ini meliputi gambaran umum *Community Hero* Yogyakarta, yang meliputi latar belakang berdirinya *Community Hero* Yogyakarta, struktur kepengurusan, jumlah keanggotaan, dan kegiatan komunitas.

**Bab III**, Dampak Sosial Ekonomi *Esports Game Mobile Legend: Bang Bang* yang dikembangkan oleh Komunitas *Community Hero* Yogyakarta. Bab ini menganalisis dampak dari aktivitas bermain *Mobile Legends: Bang Bang*. Pembahasan akan mencakup dampak dari segi sosial dan dari segi ekonomi.

**Bab IV**, Peran, Tantangan, dan Peluang *Community Hero* Yogyakarta dalam Pengembangan Masyarakat. Bab ini nantinya mencakup bagaimana peran komunitas *Community Hero* Yogyakarta ini menanungi anggotanya serta bentuk-bentuk pemberdayaan yang diterapkan, selanjutnya membahas mengenai tantangan dan peluang apa saja yang dihadapi komunitas tersebut.

**Bab VI**, Penutup. Bab ini mencakup kesimpulan dan saran-saran mengenai kepenulisan pada bab-bab sebelumnya. Setelah itu, pada akhir bab ini akan ditampilkan daftar pustaka beserta lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data-data penelitian yang ada, penelitian oleh Eryzal Novrialdy dengan Rozi Atyarizal yang berjudul “*Online game addiction in addolescent: What should school counselor do?*” mengkaji mengenai perkembangan teknologi saat ini khususnya *game online* berdampak negatif bagi remaja. Namun dilain sisi, penelitian dari penulis ini menyimpulkan bahwa *esports* berdampak positif di bidang sosial ekonomi bagi pengurus, anggota, pihak eskternal seperti UMKM lokal, pihak swasta dan masyarakat umum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas *Community Hero* Yogyakarta ini berdampak pada kehidupan sosial. Bentuk dari dampak sosial di lapangan seperti menyelenggarakan kegiatan sosial yaitu *charity*, kegiatan peningkatan kapasitas serta menambah perluasan jejaring sosial bagi pengurus, anggota komunitas hingga UMKM lokal dan perusahaan swasta.

Hal lain dari dampak yang terjadi yaitu dampak ekonomi. Komunitas *Community Hero* Yogyakarta ini berdampak bagi perekonomian para pelakunya. Mempunyai penghasilan dari *game online Mobile Legends: Bang Bang* dapat memenuhi kebutuhan mereka. Sumber dari penghasilan tersebut didapatkan dari berbagai sumber pekerjaan seperti melahirkan *event tournament*, media konten kreatif, joki *game* hingga ekonomi sampingan. Salah satu keberhasilan yang dapat

dilihat dalam penelitian ini adalah peningkatan kesejahteraan ekonomi komunitas melalui pengembangan aset yang dimiliki.

Adapun peran Komunitas *Community Hero* Yogyakarta, yaitu menjadi edukator, wadah pengembangan bakat lokal, media membangun relasi dan berkontribusi pada pengembangan masyarakat. *Community Hero* Yogyakarta berfungsi sebagai platform bagi para pemain *game*, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang* untuk menyalurkan minat dan bakat mereka dalam kompetisi yang terstruktur. Komunitas *game Mobile Legends: Bang Bang* ini sebagai media untuk membangun relasi antar anggota lintas latar belakang (pendidikan, ekonomi, gender). Selain itu juga peran komunitas *Community Hero* Yogyakarta dalam ekosistem *esports* berkontribusi pada pengembangan masyarakat, komunitas ini bekerja sama dengan UMKM, sponsor lokal, atau pihak swasta lainnya dalam pengadaan beberapa kegiatannya seperti *event tournament* dan seminar. Peran ini mendukung teori *Asset Based Community Development* yang dikembangkan oleh Kretzmann dan McKnight serta Teori Pemberdayaan dari Jim Ife.

Penerapan *Asset Based Community Development* dalam pemberdayaan atau pengembangan masyarakat untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemandirian masyarakat, pencapaian dengan mengoptimalkan aset yang dimiliki, masyarakat dapat menciptakan solusi yang relevan dan berkelanjutan, mengurangi ketergantungan pada bantuan eksternal, dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Begitu juga dengan penelitian ini menjelaskan bahwa peran dampak sosial-ekonomi dan peran Komunitas *Community Hero* Yogyakarta dalam ekosistem *esports* berkontribusi pada pengembangan masyarakat sudah terpenuhi.

Di sisi lain, aspek tantangan terbesar komunitas *Community Hero* Yogyakarta yaitu dari stigma masyarakat yang buruk dimana *game* bagi sebagian masyarakat adalah hal yang tidak baik, membuang-buang waktu, membuat tidak produktif, dan bahkan mendorong para pemainnya untuk berbuat tindakan kriminal serta infrastruktur komunikasi yang kurang optimal. Selain itu, pada aspek peluang Komunitas *Community Hero* Yogyakarta pada dasarnya banyaknya *event esports* diseluruh dunia merupakan peluang yang besar sebagai ajang pembuktian prestasi. Pesatnya pertumbuhan industri *esports* ini membuka peluang ekonomi kreatif yang beragam seperti pemain profesional, pelatih, juri turnamen, *event organizer*, *streamer*, joki *game*, konten kreator, hingga pelaku UMKM pendukung kegiatan *esports*. Peluang ini memungkinkan untuk komunitas berfungsi sebagai jembatan antara potensi seseorang dengan akses sumber daya dan kesempatan.

Dengan demikian, posisi penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang umumnya menempatkan *esports* sebatas sebagai fenomena hiburan digital, industri kreatif atau olahraga kompetitif semata. Temuan-temuan sebelumnya lebih banyak menyoroti aspek perilaku konsumtif, motivasi bermain, maupun dampak ekonomi makro industri *esports* yang terjadi. Sementara itu, penelitian ini secara khusus menyoroti pada peran komunitas *esports* lokal sebagai aktor pemberdayaan masyarakat dengan menempatkan *Community Hero* Yogyakarta sebagai subjek utama. Penelitian ini memperlihatkan bahwa aktivitas *esports* tidak hanya menghasilkan nilai ekonomi semata, tetapi juga membangun modal sosial melalui kegiatan sosial, perluasan

jejaring relasi dan kolaborasi lintas sektor dengan UMKM lokal dan pihak swasta di tingkat lokal.

Kebaruan dari temuan ini terletak pada pemaknaan *esports* sebagai sarana pengembangan masyarakat berbasis komunitas dan potensi lokal, khususnya dalam konteks *game Mobile Legends:Bang Bang*. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas *esports* mampu bertransformasi menjadi wadah pengembangan bakat, penciptaan lapangan kerja alternatif dan media penguatan relasi sosial. Penelitian ini memperluas lingkup akademik dengan menghadirkan bukti empiris bahwa *esports* dapat diintegrasikan dalam praktik pengembangan masyarakat dan bukan hanya sebagai sektor ekonomi kretatif saja, namun juga sebagai ruang partisipasi sosial yang inklusif. Dengan demikian, temuan ini memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam memahami *esports* sebagai instrumen strategis pengembangan masyarakat di tingkat lokal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menemukan bahwa *esports* memberikan pemahaman akan sisi positif dari *game online* secara sosial dan ekonomi. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa stigma negatif masyarakat terhadap *game online* itu tidak benar, bahwa penelitian ini tidak menemukan adanya dampak kecanduan *game online* dan pengeluaran finansial yang tidak terkontrol pada aktivitas *game Mobile Legends:Bang Bang* di komunitas *Community Hero* Yogyakarta ini.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian ini, disusun beberapa rekomendasi atau saran praktis dan teoritis yang ditujukan kepada aktor-aktor utama yang bersinggungan dengan *esport* antara lain:



## **1. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan**

- a. Pemerintah pembuat kebijakan Daerah Istimewa Yogyakarta diharapkan dapat memperkuat kebijakan yang mendukung perkembangan *esports* sebagai bagian dari ekonomi digital. Kebijakan atau regulasi yang jelas diperlukan agar aktivitas *esports*, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang* dapat berjalan secara terarah, berkelanjutan dan memberikan dampak sosial ekonomi yang positif bagi masyarakat.
- b. Pemerintah diharapkan dapat mensosialisasikan secara aktif sarana dan prasarana yang sudah dibangun agar pemain *esports* dapat memaksimalkan dengan baik ruang komunitas, pusat pelatihan, fasilitas yang sudah pemerintah sediakan.

## **2. Bagi Akademisi dan Peneliti**

- a. Penelitian ini mengkaji dari sisi dampak sosial ekonomi, peran, serta tantangan dan peluang komunitas *esports* bagi pengembangan masyarakat di Yogyakarta yang di mana masih ada bagian yang belum diteliti yaitu mengenai regulasi instansi pemerintah terhadap *esports*, stabilitas karir atlet, serta kaderisasi dan pengembangan atlet. Oleh karena itu peneliti memberi saran agar selanjutnya akademisi dan peneliti selanjutnya dapat mengkaji perkembangan *esports* tersebut dari perspektif keilmuan dengan pendekatan multidisipliner agar dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas wilayah kajian komunitas *esports* di daerah lain. Hal ini penting untuk memperoleh temuan yang lebih

representatif dan memungkinkan adanya perbandingan dampak sosial ekonomi dengan daerah lain.

### **3. Bagi Komunitas *Community Hero* Yogyakarta**

- a. *Community Hero* Yogyakarta disarankan untuk meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan organisasi, seperti manajemen kegiatan, keuangan, dan pengembangan SDM atau anggota. Profesionalisme ini diharapkan dapat mendukung keberlanjutan komunitas dan meningkatkan kepercayaan pihak luar.
- b. *Communtiy Hero* Yogyakarta diharapkan untuk dapat memperkuat jejaring dan kolaborasi dengan berbagai pihak seperti pemerintah, akademisi, sponsor dan komunitas *esports* lain. Adanya penguatan kolaborasi ini diharapkan mampu memperluas akses terhadap sumber daya, meningkatkan peluang ekonomi, serta memperkuat posisi komunitas dalam ekosistem *esports* lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Raden, And Haryo Kusumo. "Gain Income Dari *Game Online* Tinjauan Teori Pertukaran Hak / Akad (Dalam Perspektif Ekonomi Islam)." *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan Profit: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan*. Vol. 2, 2018. <https://Ejournal.Unuja.Ac.Id/Index.Php/Profit>.
- Angelia, Gultom, and Febri. 2020. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Sektor Ekonomi Kreatif di Sumatera Barat." *Jurnal Kebijakan Ekonomi* hlm. 1-27.
- Ajara, Rizky. "Analisis Motif Pembelian Pada Keputusan Pembelian Pada Barang Virtual Di *Game Online*" 5, No. 1 (2017): 87–95
- Ali, Mahrus, And Dan Mahmudah. "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 DsnMui/Xii/2007 Tentang Ju'alah." *Rechtenstudent Journal* 2 No. 2, No. 2723– 0406 (2021): 122–31.
- Aprilianto, Ageng, And A'rasy Fahrullah. "Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond *Game* Mobile Legends: Bangbang Melalui Codashop" 2, No. 1 (2022): 1769–83.
- Bangun, Daniel, Elza Ismy, and Sari Sintia Harahap. 2021. "Fenomena Bermain *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan." *Jurnal Ilmiah Komunikasi* Vol 6 hlm 315.
- Brahmana, Theo Pilus Pratama Sembiring. "Ekonomi Kreatif Pada Fenomena *Game Online* (Studi Kasus Pada Komunitas *Game Online* Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)," 2021.
- Cahyani, Amalia Regita. "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked *Game Online* Mobile Legends (Komunitas *Gamers* Sumurboto Semarang)" 8, No. 5 (2019): 55.
- Djamaris, and Aurino Rilman A. 2022. "Analisis Perbandingan Traffic Generation Pada Streamer Esport dan Self Streamer di Aplikasi Live Streaming Video *Games* ." *Journal of Entrepreneurship Management and Industry* hlm. 39-56.
- Ermawati, Nadiah Rahmani, and Nurdin. 2021. "Analisis Transaksi Jual Beli Account *Game Online* Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu)." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* Vol. 3 No 1.

- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, And Titi Andriyani. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*." *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, No. 2 (2018): 169–81.
- Gunawan, Indra, Daud, Alisya Pitri, Arif Musthofa, and Wandu. 2024. "Peran Turnament Mobile Legends dalam Meningkatkan Pendapatan Cafe Primadona Talang Barat, Muara Sabak." *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah* Vol. 11 No 2 hlm. 167-177.
- Hossain, M. Z, and M. M Rahman. 2021. "Climate Change Vulnerability and Resilience of Urban Poor in Khulna, Bangladesh: The Role of Asset-Based Community Development Approach." *International Journal of Urban Sustainable Development* 13(2), 131–147.
- Irawan, Sapto, And Dina Siska W. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021): 9–19.
- Iqbal, Arifin, Dyan Paramitha Darmayanti, and Darman Manda. 2024. "Mobile Legends Sebagai Katalisator Komunitas dan Solidaritas (Studi Kasus Pada Pemuda di Desa Bonde Kecamatan Campalagian)." *Phinisi Integration Review* Vol. 7 No.2 Page 192 - 198.
- Jaya, Pajar Jatma Indra. Desember 2020. "Media sosial, komunikasi pembangunan, dan munculnya kelompok-kelompok berdaya." *Jurnal Kajian Komunikasi* Volume 8, No. 2, hlm. 166-178.
- Ketut, I, Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, And Lutfi Fanani. "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3, No.3, No. 2548-964x (2019): 2558–66. [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id).
- Lubis, Amin Jamaludin. 2022. "Representasi *Gamers* di Purwoyoso Community (Kajian Interaksi Simbolik Pemain *Game Online*)." *Skripsi*.
- Misno, Misno. "Virtual Property Pada *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." *Al Maal: Journal Of Islamic Economics And Banking* 3, No. 1 (July 31, 2021): 49. <https://doi.org/10.31000/Almaal.V3i1.4699>.
- Nasution, Mustafa Edwin. *Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007.
- Nursita Lisa; Nurhalisyah; Maghfira. S; Salma Andi. "Survei Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ekonomi Kreatif" 5 No. 1, No. January (2023): 22–31. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/Jej/index>.
- Rida Nur Rahmadiani, Arman Hakim Nasution, Mushonnifun Faiz Sugihartanto. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam *Online Mobile Game* (Studi Kasus: Mobile Legends Bang

Bang).” Jurnal Teknik 10, No. 2, No. 2337–3539 (2021): A326–31.  
<https://doi.org/10.12962/J23373539.V10i2.70332>.

Sugiyono. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta, 2012.

Yulius, Rina. “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada *Game Online*.” Journal Of Animation And *Game Studies* 3, No. 1 (2017).

