Comdent: Communication Student Journal, Volume 1, No. 1, 2023, pp. 61-74
https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.44884

Pengalaman komunikasi pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua

Aang Sehabudin[1], Dian Wardiana Sjuchro[2], Dwi Masrina[3]
[1,2,3]Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Pangandaran, Indonesia

ABSTRAK

Latar Belakang: Pada era digital 4.0 ini terdapat dampak hal positif yang bisa dirasakan oleh masyarakat, salah satunya ialah munculnya peluang karir. Peluang karir yang banyak menjadi perdebatan khususnya bagi para orang tua ialah pemain *E-sport.* Walaupun Cabang Olahraga *E-sport* sudah diresmikan oleh pemerintah Kabupaten Pangandaran dan sudah menunjukkan eksistensinya, Namun tetap saja muncul stigma kurang menyenangkan dari masyarakat terkhusus bagi para orang tua. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaiman pengalaman komunikasi dari para pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma dari orang tuanya. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penentuan narasumber menggunakan teknik *snowball sampling*. Jumlah informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara mendalam dan observasi. Teknik analisis yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis fenomenologi Moustakas. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori fenomenologi dan teori stigma. **Hasil:** Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa terdapat beberapa motif dari pemain *E-sport* yang melatarbelakangi mereka. Stigma yang diberikan oleh orang tua para pemain *E-sport* ini seperti halnya bahwa menganggap *E-sport* merupakan kegiatan yang sia-sia membuang-buang waktu sehingga pemain *E-sport* ini sering disebut sebagai pemalas. Dalam pengalaman komunikasi para pemain *E-sport* ini ketika menghadapi stigma orang tua, para pemain *E-sport* ini melakukan komunikasi secara intrapersonal dengan dirinya sendiri dan komunikasi interpersonal terjadi dengan orang tuanya.

Kata-kata kunci: *E-sport*; gim; pengalaman komunikasi; stigma; orang tua

Communication Experience of Pangandaran E-sports Players in Facing Parental Stigma

ABSTRACT

Background: *In the digital 4.0 era, there are positive impacts that can be felt by the community, one of which is the emergence of career opportunities. Career opportunities that are widely debated, especially for parents, are E-sports players. Even though the E-sport Sports Branch has been inaugurated by the Pangandaran Regency government and has shown its existence, there is still an unpleasant stigma from the community, especially for parents.* ***Purpose:*** *This study aims to explore the communication experiences of E-sports players in Pangandaran Regency in dealing with stigma from their parents.* ***Methods:*** *The research method used by researchers is a qualitative method with a phenomenological approach. Determination of sources using a snowball sampling technique. The number of informants in this study amounted to 6 people. In collecting data, researchers used in-depth interviews and observation. The analysis technique used by researchers is the Moustakas phenomenological analysis technique. The theory used in this study is the phenomenological theory and the stigma theory.* ***Results:*** *The results of this study indicate that there are several motives from E-sports players behind them. The stigma given by the parents of these E-sports players is that they think E-sports is a waste of time, so these E-sports players are often referred to as lazy. In the communication experience of these E-sports players when facing parental stigma, they communicate intrapersonally with themselves, and interpersonal communication occurs with their parents.*

Keywords: *E-sports; game; communication experience; stigma; parents*

Untuk mengutip artikel ini (Gaya APA):
Sehabudin, A., Sjuchro, D. W., & Masrina, D. (2023). Pengalaman komunikasi pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. *Comdent: Communication Student Journal*, *1*(1), 61-74. https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.44884

Korespondensi: Aang Sehabudin, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran. Jl. Raya Bandung Sumedang KM. 21, Sumedang. *Email*: aang17002@mail.unpad.ac.id

ISSN: 2986-8297 (Online). Website: http://jurnal.unpad.ac.id/comdent
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Copyright © 2023 The Author(s).

PENDAHULUAN

Media baru jika diartikan secara sederhana merupakan sebuah media interaktif yang menggunakan alat atau perangkat dasar yang berbasis *computer*. David Croteau dan Willian Hoynes dalam buku *Media or Society* (Croteau et al., 2020) menyebutkan bahwa media baru muncul karena adanya perkembangan inovasi teknologi di dalam bidang media mulai dari televisi, *satellites*, teknologi *optic fiber* dan komputer. Perkembangan inovasi yang tercakup pada media baru salah satunya adalah media bermain interaktif yaitu video gim. Pada era digital 4.0 saat ini, munculnya alat elektronik yang semakin canggih dapat memudahkan manusia melakukan komunikasi dengan siapapun dan di manapun. Selain itu, di era digital 4.0 juga terdapat dampak positif lainnya yang bisa dirasakan oleh masyarakat, salah satunya ialah munculnya peluang karir. Peluang karir yang banyak menjadi perdebatan khususnya bagi para orang tua ialah pemain *E-sport* (Setiyawan, 2018).

E-sport merupakan singkatan dari *electronic sport. E-sport* adalah wujud dari adanya perkembangan teknologi yang digunakan dalam bidang atau lingkup olahraga (Yuliawan & Bekti, 2021). *E-sport* merupakan fenomena baru yang sedang digemari kalangan milenial (Setiyawan, 2018). *E-sport* merupakan cabang olahraga yang menggunakan sistem elektronik. Pemain *E-sport* adalah pemain gim yang sudah terjun di dunia profesional di mana mereka sudah bisa mendapatkan pendapatan dari menjadi pemain atau atlet *E-sport* pada ajang kompetisi lokal maupun internasional. *E-sport* juga dapat menjadi ajang berkomunikasi. Komunikasi yang dapat terjadi di sini adalah komunikasi antara penggemar dan juga pemain *E-sports* atau bisa dikatakan pula sebagai tempat perkumpulan sosial bagi kehidupan masyarakat di era digital seperti saat ini. Di Indonesia saat ini jumlah pemain *E-sport* sudah mencapai 52 juta (Jatmiko, 2022). Keberadaan *E-sport* di Indonesia pun kini telah mendapat perhatian khusus oleh pemerintah Indonesia. Terbukti dengan terbentuknya sebuah organisasi di bawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Maryarakat Indonesia), yakni IeSPA (Indonesia *E-sport* Association) (Triyantama & Santoso, 2019). Tak terkecuali di Kabupaten Pangandaran, *E-sport* juga bisa dikatakan memiliki banyak peminat, terutama oleh kalangan muda. Begitulah yang diungkapkan oleh wakil KONI Kabupaten Pangandaran, Bapak Riki (Rachman, 2020).

Berdasarkan hasil pra-riset yang peneliti lakukan, didapatkan fakta bahwa terdapat stigma dari orang tua yang diutarakan secara langsung oleh anak yang bersangkutan. Stigma itu menyatakan bahwa bermain gim merupakan kegiatan yang sia-sia dan seolah-olah hanya membuang waktu. *E-sport* dianggap meresahkan karena waktu yang dihabiskan untuk melakukan olahraga tersebut yang menggunakan media digital harus mengorbankan waktu bermain secara nyata (Setiyawan, 2018). Stigma yang muncul dari para orang tua pemain *E-sport* beraneka macam. Begitu pula respon yang ditunjukan oleh pemain *E-sport* tersebut mengenai stigma dari orang tua juga

bermacam-macam. Terlepas dari semua stigma yang muncul mengenai pemain *E-sport*, eksistensi *E-sport* terus mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Ketertarikan masyarakat kepada *E-sport* memiliki alasan ataupun latar belakang yang berbeda-beda pada setiap orangnya. Karena adanya ketertarikan dari masyarakat itulah yang membuat *E-sport* hingga kini masih memiliki tempat khusus di dalam masyarakat.

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa pada penelitian ini, peneliti akan mengangkat suatu fenomena yang muncul di kalangan masyarakat khususnya yang langsung dialami oleh pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran. Fenomena ini menjadi penting untuk diulas demi mendapatkan satu pandangan yang sama mengenai gim itu sendiri, sehingga perkembangan *E-sport* di Kabupaten Pangandaran ini bisa terus berkembang lebih pesat lagi. Fenomena tersebut akan diulas dari sudut pandang ilmu komunikasi, yakni mengenai pengalaman komunikasi dalam menghadapi stigma. Setiap pemain *E-sport* memiliki pengalamannya sendiri dan tidak dapat disamaratakan dengan pemain *E-sport* lainnya. Berbagai pengalaman dari setiap pemain *E-sport* akan dibahas menjadi satu dan kemudian akan membentuk suatu kesatuan fenomena yang terjadi pada pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif. Di sini peneliti akan menggambarkan bagaimana pengalaman komunikasi pada pemain *E-sport* di Kabupatem Pangandaran dalam menghadapi stigma dari orang tua mengenai gim. Pemain *E-sport* memiliki banyak pengalaman yang berkenaan dengan motif pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran untuk tetap terjun dalam dunia kompetisi *E-sport* setelah mendapat stigma dari orang tua, cara pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran menghadapi stigma dari orang tua mengenai gim, dan stigma yang diterima pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran dari orang tuanya. Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti akan menggunakan wawancara serta observasi kepada individu-individu yang merupakan pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengalaman komunikasi pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. Pada penelitian ini, teori fenomenologi dan teori *labeling* digunakan untuk memperkuat hasil temuan penelitian yang mengulas mengenai stigma yang diterima oleh pemain *E-sport* dari orang tuanya.

KAJIAN PUSTAKA

Goffman melalui bukunya yang berjudul Stigma: *Notes on the Management of Spoiled Identity* (Goffman, 1963) mengatakan bahwa semua bentuk dari atribut fisik atau sosial apa pun yang mengurangi identitas sosial seseorang atau mendiskualifikasi mereka dari orang lain dikenal sebagai stigma. Stigma adalah sebuah pandangan negatif yang menempel pada pribadi seseorang akibat

dari pengaruh lingkungan sekitarnya. Stigma dapat terjadi Ketika beberapa faktor tertentu yang terhubung bersatu. Faktor yang dimaksud yaitu ketika individu mengategorikan dan memberi label individu berdasarkan cita-cita budaya yang umum dan mengaitkan kepada mereka yang diberikan label untuk sifat yang tidak diharapkan atau stereotip negatif. Selain itu, mereka mengklaim bahwa stigma melibatkan label yang mengasosiasikan seseorang dengan sejumlah sifat negatif, yang mengarah pada penciptaan stereotip. Secara tidak langsung penciptaan stereotip dan stigma di dorong dengan adanya komunikasi.

Kata komunikasi tidak akan pernah lepas dari kehidupan kita, karna semua kegiatan yang kita lakukan selalu berhubungan dengan komunikasi. Istilah komunikasi berasal dari kata *communication* dalam bahasa Inggris, yang berasal dari bahasa Latin *communis*, yang secara harfiah membawa maksud yang sama. Meski jenis komunikasi bermacam-macam, dalam penelitian ini hanya komunikasi interpersonal saja yang menjadi fokus. Komunikasi interpersonal sendiri bermakna sebagai komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka dan memungkinkan untuk menangkap reaksi orang balik dengan cepat (Rahmania & Pamungkas, 2019). Dengan adanya komunikasi timbal balik, tidak bisa dipungkiri bahwa komunikasi antara dua atau orang lain menimbulkan stigma.

Stigma merupakan sebuah tanda yang dibuat terhadap hidup seseorang untuk ditunjukan dan memberikan informasi untuk masyarakat bahwa individu yang memiliki tanda-tanda seperti itu adalah sebuah ungkapan atas ketidakwajaran serta keburukan status moral yang telah dimiliki oleh seorang individu (Goffman, 1963). Goffman dalam menyebutkan jika istilah stigma mengacu pada atribut atau tanda negatif yang melekat pada seseorang oleh orang luar sebagai sesuatu yang merujuk pada orang tersebut. Stigma sendiri muncul akibat dari adanya pengalaman individu seseorang yang kemudian melekat pada dirinya.

Pengalaman hidup adalah berisi informasi atau pesan tertentu yang kemudian Informasi tersebut akan diproses menjadi pengetahuan. Dengan begitu berbagai macam peristiwa yang dialami individu bisa menambah pengetahuan. Sesuatu kejadian atau peristiwa yang terkandung unsur komunikasi akan dioleh menjadi pengalaman komunikasi itu tersendiri untuk individu, serta pengalaman komunikasi dianggap penting untuk menjadi sebuah pengalaman paling berkesan dan mempunyai dampak khusus untuk individu tersebut (Hafiar, 2012). Tidak hanya pengalaman hidup, terdapat motif yang mendorong seseorang untuk menciptakan stigma.

Motif atau *motive* memiliki pengertian yang berasal dari kata “motion” yang memiliki arti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif adalah kekuatan, baik internal maupun eksternal, yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan (Uno, 2008). Motif dikenal sebagai pengertian yang meliputi gerakan, keinginan, rangsangan keinginan, pembangkit

tenaga, alasan, dan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. Oleh karena itu, motif adalah energi fundamental yang ada dalam diri seorang individu dan menentukan tindakan dan tujuan manusia.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentulah penting untuk menggunakan sebuah paradigma, banyak jenis nya paradigma yang bisa kita gunakan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian kali ini penulis akan menggunakan paradigma Konstruktivis, yang di mana paradigma konstruktivis ini merupakan antitesis dari sebuah paham yang menggunakan pengamatan serta objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma konstruktivis adalah paradigma yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka melalui pengalaman-pengalaman (Adom et al., 2016). Oleh karena itu, dalam penelitian yang menggunakan paradigma ini mempelajari proses bagaimana sesuatu terbentuk bukan hanya hasil yang ditimbulkan dari proses tersebut.

Dalam metodologi, paradigma ini menggunakan berbagai macam jenis pengonstruksian dan menggabungkannya dalam sebuah konsensus. Proses ini melibatkan dua aspek: hermeunetik dan dialetik. Hermeunetik merupakan aktivitas dalam mengkaitkan teks-percakapan, tulisan, atau gambar. Penulis menggunakan paradigma konstruktivisme dalam penelitian ini dikarenakan penulis berupaya untuk mengungkapkan serta mendeskripsikan sebuah realitas dari suatu realitas yang sudah ada berdasarkan fenomena yang terjadi. Penggunaan paradigma konstruktivisme ini dalam penelitian ini dikarenakan penulis tidak akan mengukur sebuah fenomena.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan metode penelititan kualitatif untuk mendapatkan data serta informasi dari para pemain *E-sport* di kabupaten Pangandaran terkait dengan pengalaman komunikasi nya menghadapi stigma orang tua terhadap sebuah gim itu sendiri. Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti bisa menggunakan pertanyaan yang luas dan mendalam serta diharapkan bisa menghasilkan data dan informasi yang sedang peneliti cari pada penelitian kali ini. Metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri (Moleong, 2017). Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami obyek yang diteliti secara mendalam, bertujuan untuk mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang dihadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran teori dari bawah (*grounded theory*) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi (Fauzan & Supratman, 2019).

Peneliti menggunakan fenomenologi dari Clark Moustakas yang memiliki fokus kepada deskripsi mengenai pengalaman dari para informan penelitian. Moustakas (1994) juga menuturkan

Tabel 1 Profil Narasumber (Atlet *E-sport*) Kabupaten Pangandaran

Kode Narasumber	Inisial Nama	Pendidikan	Pekerjaan	Umur	Lama Masuk E-sport
F1	IG	Kuliah	Belum bekerja	22 tahun	4 Tahun
F2	BDW	SMA	Belum bekerja	18 tahun	4 Tahun
F3	DIS	Kuliah	Guru SD	23 tahun	4 Tahun
F4	HF	SMA	Jualan Aksesoris Online	21 tahun	6 Tahun
F5	RS	Kuliah	Joki Mobile Legend	21 tahun	5 Tahun
F6	SB	SMK	Aplikasi “teman mabar”	24 Tahun	4 Tahun

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti, 2022

bahwasanya dalam penelitian fenomenologi, persepsi akan dianggap sebagai sumber utama yang tidak bisa dibantah. Dengan konsep seperti itu, maka peneliti akan mengumpulkan dan menyusun data mengenai pengalaman informan dalam fenomena tersebut untuk dapat memahami deskripsi yang dikatakan oleh informan. Fenomenologi pada awalnya merupakan sebuah kajian filsafat dan sosiologi, Edmund Husserl merupakan pengagas utamanya. Seiring berjalanya waktu, fenomenologi kemudian berkembang menjadi semacam metode riset yang diterapkan di beberapa ilmu sosial termasuk Ilmu Komunikasi di dalamnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Snowball Sampling* dikarenakan dalam proses pencarian subjek itu cukup sulit ditemukan. Setelah berhasil menemukan satu subjek dengan kriteria tertentu, peneliti menggunakan teknik *snowball* untuk mendapatkan subjek-subjek lainnya yang sesuai dengan kriteria. Objek penelitian merupakan fokus pembahasan pada sebuah penelitian, akan halnya yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengalaman komunikasi pemain *E-sport* di Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara mendalam dan observasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data primer maupun sekunder pada penelitian saat ini. Adapun profil narasumber penelitian ini, peneliti sajikan di dalam Tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stigma yang diterima pemain E-sport Kabupaten Pangandaran dari orang tuanya

Pada dasarnya setiap hal yang dilakukan oleh seorang individu akan memiliki pandangan yang bermacam-macam dari individu lainnya, bisa saja pandangannya sama ataupun berbeda dalam cara pandangnya terhadap sebuah hal tertentu. Seperti halnya yang di paparkan oleh Erving Goffman yang merupakan seorang tokoh sosiologi yang terkenal melalui pemikirannya mengenai

dramaturgi, dirinya menyebutkan stigma dapat dilihat sebagai atribut yang menghubungkan seseorang dengan karakteristik yang tak diinginkan (stereotip), tak hanya perihal fisik, melainkan atribut yang menghasilkan ketidaksesuaian sosial dan meluas menjadi perbedaan sosial hingga mendiskreditkan seseorang (Siregar, 2018).

Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan menggunakan teknik analisis Moustakas, peneliti menemukan 4 pokok stigma yang diperoleh oleh narasumber melalui orang tuanya. Dalam hal ini peneliti akan membahas stigma-stigma yang diterima oleh pemain *E-sport* tersebut menggunakan teori stigma yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Erving Goffman melalui (Mahmudah, 2011) mengategorikan identitas individu ke dalam dua kategori, *virtual social identity* dan *actual social identity* menurut setting sosialnya. Menurut Goffman (Mahmudah, 2011) *virtual social identity* adalah identitas yang dibentuk melalui asumsi atau gagasan orang tentang individu dalam masyarakat. *Actual social identity* adalah identitas yang terbentuk dari karakter yang terbukti. Setiap individu dalam masyarakat memiliki perbedaan dalam dua identitas ini. Ketika perbedaan ini diketahui orang lain dan masyarakat, individu akan distigma dan dikucilkan. Goffman melalui (Novanto, 2017) menjelaskan bahwa ada dua bentuk stigma dalam sebuah kasus stigma, pertama ada *discredit stigma* dan *discreditable stigma*. *Discredit stigma* merupakan stigma yang menjadi pembeda antara orang normal dengan orang yang distigmatisasi yang diketahui. Sebaliknya, *discreditable stigma* adalah perbedaan antara orang normal dan mereka yang diberi stigma yang tidak diketahui.

Pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran ini menerima stigma dari orang tuanya karena terdapat sebuah perbedaan antara asumsi atau *Virtual social identity* dengan kenyataan atau yang kita sebut *Actual social identity*, kemudian peneliti akan membahas bagaimana para pemain *E-sport* tersebut menghadapi stigma yang dilontarkan dari orang tuanya melalui *Discreditable stigma*. Berdasarkan hasil analisis, peneliti melihat bahwa orang tua di sini memiliki peran identitas sosialnya sebagai *virtual social identity* yang mengangkat dan memberikan asumsi terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anaknya sebagai pemain *E-sport*, kemudian para pemain *E-sport* di sini sebagai identitas yang diberikan stigma termasuk ke dalam identitas *Actual social identity*.

Melalui hasil analisis yang sudah peneliti lakukan menggunakan teknik analisis Moustakas, peneliti menemukan bahwa ada perbedaan pandangan antara *virtual social identity* dengan *actual social identity*. Perbedaan pandangan tersebut membuahkan hasil stigma yang dapat peneliti kumpulkan menjadi 4 pokok bahasan stigma, pertama yaitu *E-sport* distigma sebagai kegiatan yang sia-sia/membuang-buang waktu. Dalam hal ini para pemain *E-sport* dinilai sebagai orang pemalas yang hanya memiliki kerjaan bermain gim yang dapat dilihat oleh orang tuanya hampir setiap hari kegiatan yang para pemain *E-sport* ini lakukan adalah melakukan kegiatan yang sia-sia dan hanya

membuang-buang waktu saja. Asumsi dari pandangan orang tua tersebut pada kenyataannya tidak sesuai dengan kenyataan yang dirasakan oleh para pemain *E-sport*. Kenyataan yang dialami oleh para pemain *E-sport* ini yaitu dirinya tidak hanya sekedar bermain-main gim saja dan bermalas-malasan saja, namun ada hal yang sedang dirinya kejar dalam industri *E-sport* tersebut untuk menjadi seorang *pro-player* atau kita sudah biasa sebut dengan atlet *E-sport*.

Kemudian kedua, para orang tua menstigma bahwasanya *E-sport* tidak dapat menghasilkan keuntungan. Hal itu terjadi karena orang tua yang cenderung belum memahami karir-karir baru seperti halnya karir sebagai pemain *E-sport*. Tidak hanya itu saja, para orang tua melihat bahwa kegiatan anaknya untuk menggeluti dunia *E-sport* ini tidak akan menghasilkan keuntungan karena hal yang orang tua lihat adalah kegiatan-kegiatan latihan dari para pemain yang sedang merintis kariernya di dunia *E-sport* sehingga keuntungan secara materi belum dapat terlihat signifikan bagi kebanyakan narasumber, meski ada salah satu dari enam narasumber yang dapat proses perintisan kariernya lebih cepat dari narasumber lainnya. Asumsi yang dilontarkan oleh orang tua itu memiliki perbedaan dengan kenyataan yang dialami oleh pemain *E-sport*. Para pemain *E-sport* tersebut dapat melihat sebuah keuntungan baik itu berupa moril ataupun keuntungan materi, seperti halnya yang dipaparkan oleh narasumber bahwa banyak keuntungan yang bisa dirinya ambil dari *E-sport*, seperti keuntungan dengan mendapatkan relasi para atau teman baru melalui *E-sport* tersebut hingga keuntungan berupa uang yang mereka dapatkan dari hasil menjuarai kompetisi.

Stigma ketiga yaitu orang tua menganggap bahwa *E-sport* tidak bisa dijadikan sebagai pekerjaan, dalam stigma ini orang tua menganggap anaknya salah dalam memutuskan untuk memilih *E-sport* sebagai kariernya. Melalui stigma ini juga, para orang tua banyak sekali membandingkan para pemain *E-sport* ini dengan anak-anak lain yang bekerja secara konvensional. Asumsi tersebut sangat berbeda dengan kenyataan yang dimiliki oleh para pemain *E-sport*. Berdasarkan hasil analisis, para pemain *E-sport* ini memiliki peluang yang cukup besar untuk menjadikan *E-sport* ini sebagai pekerjaannya. Seperti halnya yang di alami oleh narasumber yang sudah dapat menikmati hasilnya dari dunia *E-sport* ini, beberapa dari mereka tidak hanya menjalani karir sebagai atlet *E-sport* saja, melainkan ada juga yang bekerja di aplikasi penyedia teman main gim bareng dan hal tersebut juga memiliki penghasilan yang tidak bisa dianggap sembarangan.

Terakhir ada stigma keempat yaitu, orang tua menganggap bahwa kegiatan *E-sport* ini tidak baik untuk kesehatan anaknya. Hal tersebut terjadi karena orang tua melihat kebiasaan yang cukup buruk mengenai pola makan dan pola tidur yang tidak teratur dari anaknya sejak merintis karir *E-sport*. Namun hal itu berbeda dengan kenyataan yang dialami oleh para pemain *E-sport* itu sendiri, menurutnya *E-sport* tidak bisa langsung dicap sebagai kegiatan yang tidak baik untuk kesehatan, menurut mereka hal seperti pola makan serta pola tidur yang tidak teratur tersebut

dapat diatasi melalui manajemen waktu yang baik dan hal tersebut bisa mereka dapatkan ketika mereka sudah bisa masuk ke dalam *time sport* yang kelasnya lebih tinggi ataupun tim *E-sport* yang dikelola oleh pemerintah Kabupaten Pangandaran.

Motif pemain E-sport di Kabupaten Pangandaran

Dalam melakukan kegiatan sehari-hari, manusia memiliki dorongan berupa sebuah energi fundamental yang berasal dari dalam diri individu, hal tersebut gunakan oleh individu untuk menentukan tindakan serta tujuan yang akan atau sedang dituju. Dalam pembahasan motif para pemain *E-sport* untuk tetap terjun ke dalam dunia *E-sport* setelah mendapatkan stigma dari orang tuanya ini penulis akan menggunakan konsep motif dari Alfred Schutz. Menurut Alfred Schutz melalui buku *Seven Theory Social* (Campbell, 1981) menyebutkan bahwa motif dibedakan menjadi dua sesuai dengan pemaknaannya itu sendiri. Konsep motif yang pertama yaitu *in order to motive* (motif tujuan), lalu yang kedua yaitu *because of motive* (motif sebab). Aflred Schutz mengatakan bahwa motif sebab tersebut mengacu kepada suatu peristiwa masa lalu yang mengarahkan seseorang untuk memutuskan melakukan tindakan tertentu. Sementara motif tujuan merupakan sebuah tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya dan untuk mengejar sebuah tujuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan tiga motif utama yang melatarbelakangi para pemain *E-sport* tersebut untuk tetap terjun ke dalam dunia *E-sport* setelah mendapatkan stigma dari orang tuanya. Tiga motif utama itu adalah motif hiburan, motif integrasi personal, dan motif ekonomi. Pertama ada motif hiburan, berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap motif hiburan dari para pemain *E-sport* ini merujuk kepada motif sebab. Motif hiburan ini menjadi sebuah acuan dan penyebab dari para pemain *E-sport* ini untuk terjun dan tertarik dengan dunia *E-sport* itu sendiri. Berdasarkan hasil dari analisis penelitian ini, para pemain *E-sport* membutuhkan sebuah hiburan dengan menjalankan kegiatan yang dirinya sukai dan hal tersebut merujuk kepada hiburan untuk bermain gim. Keputusannya untuk tetap terjun ke dalam dunia *E-sport* mempunyai motif sebab yang di mana mereka membutuhkan hiburan melalui bermain gim *E-sport* tersebut.

Motif kedua yang peneliti temukan dari hasil analisis yaitu adalah motif integrasi personal. Motif ini merupakan sebuah kebutuhan yang berkaitan mengenai kredibilitas, kepercayaan, stabilitas serta status personal. Motif Integrasi personal ini muncul melalui dorongan mengenai harga dirinya dari individu itu sendiri atau yang mereka sebut sebagai *Self Esteem* (Effendy, 2003). Dalam hal ini para pemain *E-sport* menjaga harga dirinya dari stigma yang muncul dari orang tua mengenai *E-sport* itu sendiri. sehingga muncul rasa ingin membuktikan kepada orang tuanya bahwa kegiatannya tersebut tidak seperti apa yang orang tuanya pikirkan. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, para pemain *E-sport* merasakan bahwa stigma yang dilontarkan oleh para orang tuanya itu tidak tepat. Karena hal itu lah muncul motif integrasi personal sebagai motif tujuan,

yang di mana para pemain *E-sport* ini memiliki tujuan untuk bisa membuktikan kepada para orang tuanya.

Motif ketiga yang peneliti temukan berdasarkan hasil analisis kepada para narasumber pemain *E-sport* ini adalah motif ekonomi. Sudah sebuah kewajaran jika dalam melakukan sebuah kegiatan tertentu manusia sebagai makhluk ekonom untuk memperhatikan untung rugi dari kegiatan itu sendiri, dalam hal ini keuntungan yang dicari oleh para pemain *E-sport* itu merupakan sebuah keuntungan materi berupa uang penghasilan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan motif ini setelah munculnya motif integrasi personal muncul, karena di dalam motif integrasi personal terdapat sebuah rasa pembuktian dan pembuktian tersebut harus berupa sebuah hasil materi sesuai apa yang para orang tua inginkan. Peneliti menempatkan motif ini kepada motif tujuan dari konsep motif yang di bawakan oleh Alfred Schutz. Motif ekonomi ini menjadi sebuah tujuan akhir yang dikejar serta diperjuangkan oleh para pemain *E-sport* ini selain untuk membuktikan kepada orang tuanya, melainkan juga untuk kebutuhan dirinya sendiri dan karir *E-sport*nya menjadi lebih besar lagi, karena semakin besar karir serta Namanya di dunia *E-sport* maka akan semakin besar juga keuntungan yang akan didapat. Motif ini juga dirasakan oleh para pemain *E-sport* sebagai hal yang sangat masuk akal untuk dikejar, karena beberapa dari mereka juga bahkan sudah bisa melihat peluang untuk bisa mendapatkan penghasilan dari *E-sport* ini sejak awal dirinya memutuskan untuk terjun ke dalam dunia *E-sport* ini.

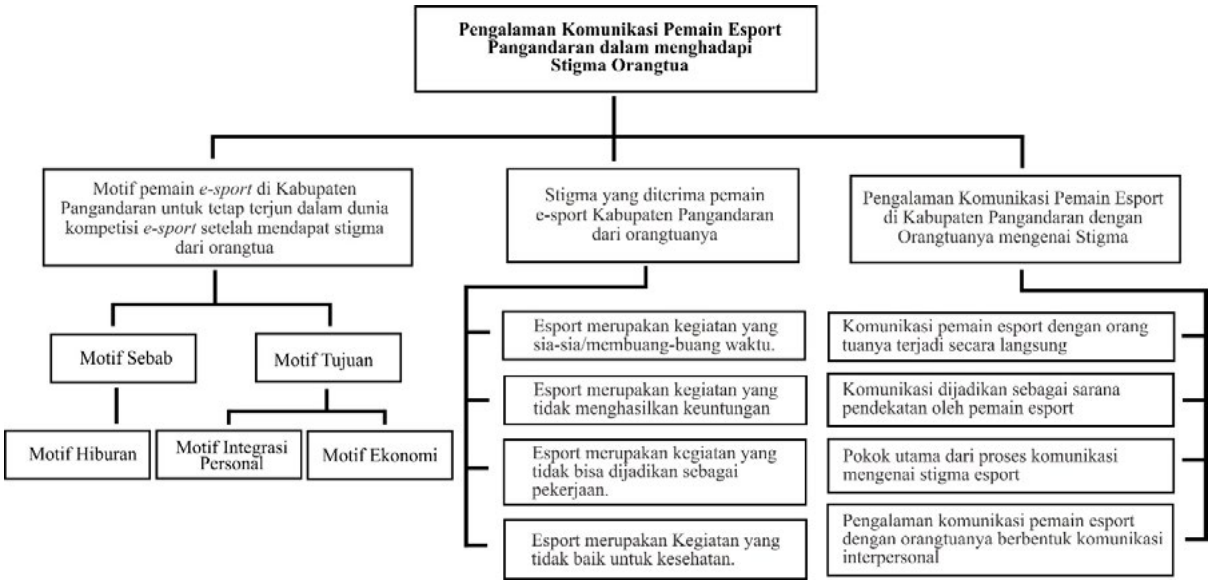
Pengalaman komunikasi pemain E-sport di Kabupaten Pangandaran dengan orang tuanya

Dalam menjalani kegiatannya di dunia *E-sport*, para pemain *E-sport* ini memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda-beda dengan para pemain lainnya atau bahkan berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Peneliti melakukan penelitian kepada 6 narasumber yang memiliki profesi sebagai atlet *E-sport* untuk melakukan penelitian tentang pengalaman komunikasi para pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua terhadap gim. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, berikut ini merupakan esensi dari pengalaman komunikasi dari para pemain *E-sport* tersebut: (1) Komunikasi pemain *E-sport* dengan orang tuanya terjadi secara langsung, (2) Komunikasi dijadikan sebagai sarana pendekatan oleh pemain *E-sport*, (3) Pokok utama dari proses komunikasi mengenai stigma *E-sport*, dan (4) Pengalaman komunikasi pemain *E-sport* dengan orang tuanya berbentuk komunikasi interpersonal.

Dapat terlihat ada 4 esensi yang peneliti temukan berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan kepada keenam narasumber mengenai pengalaman komunikasinya. Peneliti membahasnya menggunakan teori komunikasi antarpribadi yang dikemukakan oleh Joseph A Devito, di mana komunikasi interpersonal sebenarnya merupakan proses sosial di mana para pemangku kepentingan berinteraksi satu sama lain. Seperti yang ditunjukkan Joseph DeVito,

komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman pesan dari satu orang dan menerima pesan dari orang lain atau sekelompok orang untuk efek dan umpan balik segera. Devito menjelaskan bahwa model komunikasi interpersonal secara umum dikonstruksikan menjadi delapan poin, di antaranya: pengirim-penerima, pesan, *feedback*, kalimat pembuka, media (*Channel*), *noise*, etika, dan kompetensi (Wijaya, 2017).

Pada poin pertama ada Pengirim-Penerima, Komunikasi interpersonal dapat terjadi ketika paling tidak ada dua orang yang berkomunikasi. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam pengalaman komunikasi dari pemain *E-sport* ini dapat disimpulkan bahwa peran dari pemain *E-sport* dan orang tuanya dalam hal ini akan bergantian peran sebagai pengirim dan penerima sesuai dari kebutuhan. Kemudian pesan, Dalam hal ini pesan yang dimaksud yaitu stigma yang dilontarkan dari orang tua kepada para pemain *E-sport* itu sendiri. Dalam pengalaman komunikasi yang dialami oleh para pemain *E-sport* ini memiliki pokok bahasan pesan yang sama yaitu tentang stigma orang tua terhadap *E-sport*. Setelah pesan ada *feedback*, berupa balasan-balasan dari pesan yang disampaikan oleh kedua belah pihak, baik itu dari orang tua maupun dari pemain *E-sport*. Kalimat pembuka. Dalam pengalaman komunikasi para pemain *E-sport* ini, kalimat pembuka digunakan untuk memulai obrolan atau percakapan yang berisikan lontaran stigma ataupun hanya sekedar kalimat-kalimat respon oleh orang tua dan pemain *E-sport* itu sendiri. Kemudian ada Media, adapun media yang digunakan dalam proses komunikasi para pemain *E-sport* dengan orang tuanya tersebut berbentuk tatap muka secara langsung, hal tersebut terjadi karena keseharian dari para pemain *E-sport* ini mayoritas dihabiskan di dalam rumahnya dan komunikasi secara langsung. Selanjutnya ada *Noise*. Gangguan yang terjadi dalam proses komunikasinya yaitu ketidakpahaman orang tua dan seakan tidak ingin menerima pesan berisi penjelasan serta pendekatan para pemain



Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Gambar 1 Model Pengalaman Komunikasi Pemain *E-sport* Pangandaran dalam menghadapi Stigma Orang tua

E-sport ini dalam memberikan pemahaman mengenai *E-sport.* Selanjutnya yaitu etika. Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan sebelumnya, beberapa dari para narasumber sangat menjunjung tinggi etikanya ketika berkomunikasi dengan orang tuanya, namun ada beberapa juga yang memang kurang menerapkan etika ketika sedang merespon ocehan atau omelan orang tuanya. Terakhir ada kompetensi, kompetensi dari para pemain *E-sport* ini dapat disimpulkan memiliki dampak atau pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan dalam melakukan pendekatan serta memberikan pemaparan mengenai *E-sport* itu sendiri.

Gambar 1 menunjukan terdapat tiga motif yang melatarbelakangi para pemain *E-sport* ini untuk tetap terjun ke dalam dunia *E-sport* meskipun dirinya sudah mendapatkan stigma dari orang tuanya. Ketiga motif tersebut di antaranya yaitu motif hiburan, motif integrasi personal, dan motif ekonomi. Menurut Alfred Schutz melalui buku (Campbell, 1981) menyebutkan bahwa motif dibedakan menjadi dua sesuai dengan pemaknaannya itu sendiri. Konsep motif yang pertama yaitu *in order to motive* (motif tujuan), lalu yang kedua yaitu *because of motive* (motif sebab). Dalam hal ini peneliti membagi ketiga motif yang ditemukan dari para narasumber ke dalam dua jenis motif yang disebutkan oleh Schutz yaitu motif sebab dan motif tujuan. Berkaitan dengan itu, peneliti memasukan motif hiburan ke dalam motif sebab, hal tersebut terjadi karena berdasarkan analisis dan observasi menunjukan bahwa motif hiburan ini yang menjadi awal mula menyebabkan para pemain *E-sport* ini mengenal *E-sport*.

Kemudian dalam diagram tersebut terdapat stigma yang diterima oleh para pemain *E-sport* ini. Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap stigma yang diterima para pemain *E-sport* ini, setidaknya ada 4 pokok stigma yang dilayangkan oleh orang tua kepada para pemain *E-sport* ini, di antaranya yaitu: *E-sport* merupakan kegiatan yang sia-sia/membuang-buang waktu, *E-sport* merupakan kegiatan yang tidak menghasilkan keuntungan, *E-sport* merupakan kegiatan yang tidak bisa dijadikan sebagai pekerjaan, dan *E-sport* merupakan Kegiatan yang tidak baik untuk kesehatan. Keempat pokok stigma tersebut menempatkan pemain *E-sport* sebagai *actual social identity* kemudian orang tua sebagai *virtual social identity*. Dalam mengungkap pengalaman para pemain *E-sport* dalam menghadapi stigma tersebut, peneliti menggunakan *discreditable stigma*.

Elemen terakhir yang dapat dilihat melalui diagram pengalaman komunikasi tersebut tentunya yaitu pengalaman komunikasi dari pemain *E-sport* dalam menghadapi stigma orang tua. Seperti yang dapat dilihat bahwa ada 4 pokok poin pengalaman komunikasi dari pemain *E-sport* ini yaitu: Komunikasi pemain *E-sport* dengan orang tuanya terjadi secara langsung, komunikasi dijadikan sebagai sarana pendekatan oleh pemain *E-sport*, pokok utama dari proses komunikasi mengenai stigma *E-sport*, dan Pengalaman komunikasi pemain *E-sport* dengan orang tuanya berbentuk komunikasi interpersonal. Pada bagian pengalaman komunikasi ini, peneliti menguraikannya

menggunakan teori komunikasi interpersonal yang digagas oleh Joseph A Devito. Komunikasi interpersonal secara umum dikonstruksikan menjadi delapan poin, di antaranya: Pengirim-Penerima, Pesan, *Feedback*, Kalimat pembuka, media (*channel*), *Noise*, Etika, Kompetensi. Kedelapan poin tersebut dapat peneliti paparkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

SIMPULAN

Setelah peneliti melakukan wawancara mendalam dan observasi kepada para pemain *E-sport* di Kabupaten Pangandaran ini, Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan, peneliti menemukan tiga kesimpulan mengenai pengalaman komunikasi pemain *E-sport* Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. Pertama, peneliti menemukan tiga motif utama yang melatarbelakangi para pemain *E-sport* ini untuk tetap terjun ke dalam dunia *E-sport* meski sudah ataupun belum mengetahui bahwa dirinya tak terelakkan dari stigma orang tuanya. Ketiga motif yang peneliti temukan berdasarkan hasil analisis yaitu motif hiburan sebagai motif sebab, kemudian motif integritas personal sebagai motif tujuan, dan yang terakhir yaitu motif ekonomi sebagai motif tujuan juga.

Kedua, dalam menjalani karirnya pada *E-sport* yang dapat terbilang sebagai jenis olahraga yang menggunakan teknologi baru, tentunya masih dapat menimbulkan stigma pada masyarakat yang belum mendapatkan edukasi terkait hal tersebut, tak terkecuali para orang tua pemain *E-sport*. Peneliti menemukan 4 pokok stigma yang diterima oleh para pemain *E-sport*. Empat pokok stigma yang dilontarkan oleh orang tua dari para pemain *E-sport* ini, di antaranya yaitu pertama ada stigma bahwa orang yang bermain *E-sport* tersebut dicap sebagai melakukan kegiatan yang sia-sia dan hanya membuang-buang waktu saja. Stigma kedua yaitu *E-sport* dicap sebagai kegiatan yang tidak dapat menghasilkan keuntungan.

Ketiga para orang tua ini menstigma bahwa *E-sport* tidak bisa dijadikan sebagai pekerjaan. Terakhir ada stigma bahwa *E-sport* tidak baik untuk kesehatan. Stigma terakhir ini terbentuk karena orang tua melihat perubahan pola tidur serta pola makan anaknya, dan tidak hanya itu saja, kegiatan dari pemain *E-sport* ini selalu tidak jauh dari sebuah layar ponsel, sehingga kesehatan mata pun menjadi perhatian dari orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Adom, D., Yeboah, A., & Ankrah, A. (2016). Constructivism Philosophical Paradigm: Implication For Research, Teaching And Learning. *Global Journal of Arts Humanities and Social Sciences*, *4*(10), 1–9.

Campbell, T. (1981). *Seven Theories of Human Society* (1st ed., Vol. 1). Oxford University Press.

Croteau, D., Hoynes, W., & Childress, C. (2020). *Media/Society (Technology, Industries, Content, and Users)* (6th ed., Vol. 1). SAGE Publications.

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT Citra Aditya Bakti.

Fauzan, M. F., & Supratman, L. P. (2019). Studi Fenomenologi Tentang Komunikasi Antarpribadi Anggota Komunitas Anak Indigo Indonesia. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, *1*(2), 180. https://doi.org/10.24198/jmk.v1i2.11684

Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity* (1st ed., Vol. 1). Touchstone.

Hafiar, H. (2012). *Cacat Dan Prestasi Melalui Pengalaman Komunikasi Atlet Penyandang Cacat* [Universitas Padjajaran]. http://jurnal.unpad.ac.id/ijad/article/view/2648

Jatmiko, L. D. (2022). *Makin Booming, Jumlah Pemain E-sport di Indonesia Capai 52 Juta.* Teknologi.Bisnis.Com. https://teknologi.bisnis.com/read/20220105/564/1485717/makin-booming-jumlah-pemain-*E-sport*-di-indonesia-capai-52-juta

Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial: Teori Dan Model Penelitian*. UIN Maliki Press.

Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT. Remaja Rosdakarya.

Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods. california: Sage Publication.*

Novanto, A. B. (2017). *Stigmatisasi Masyarakat Pada Kelompok Tunawisma (Studi Pada Masyarakat Di Kelurahan Kasin-Kecamatan Klojen-Kota Malang)*. Universitas Brawijaya.

Rachman, E. (2020, October). *E-sport*s Masuk Cabor Baru di Pangandaran, Begini Tanggapan DPRD. *Harapan Rakyat*. https://www.harapanrakyat.com/2020/09/*E-sport*s-masuk-cabor-baru-di-pangandaran/

Rahmania, N. Z., & Pamungkas, I. N. A. (2019). Komunikasi Interpersonal Komunitas Online www.rumahtaaruf.com. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, *3*(1), 51. https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1.12032

Triyantama, R.A., & Santoso. E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*. *7*(1), 53-70.

Setiyawan. (2018). *E-sport* dan Literasi Digital. *Seminar Nasional KeIndonesiaan III*. http://eprints.upgris.ac.id/id/eprint/573

Siregar, T. , & R. D. (2018). Pengalaman Keluarga Merawat Penderita Kusta Dalam Menghadapi Stigma Masyarakat Di Kelurahan Limo Depok - Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*. *1*(2), 63-82.

Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Uno, H. B. (2008). *Teori motivasi & pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Wijaya, I. K. (2017). Proses Komunikasi Interpersonal Bawahan Tuna Rungu-Wicara dengan Atasannya (Supervisor) di Gunawangsa Hotel Manyar Surabaya. *E-Komunikasi*. *1*(2), 1-12.

Yuliawan, D., & Bekti, R. A. (2021). Legitimasi *E-sport*s dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review. *Jurnal Literasi Olahraga*, *2*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.35706/jlo.v2i2.5357