

# DUKUNGAN SOSIAL KOMUNITAS *ESPORT* DI KOTA BATAM

Oleh

Yohana Tiovani Sihombing

NIM: 2005030020

## ABSTRAK

*Game online* dulunya menjadi sesuatu yang negatif karena individu menjadi kecanduan *game*, bermain *game online* lebih memakan waktu banyak, kurangnya interaksi sosial, dan juga akademik menurun bagi anak yang masih berstatus sekolah. Namun sekarang *game online* sudah menjadi hal yang telah dilegalkan, menjadi salah satu kegiatan olahraga yang di adakan turnamen dan sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia. Keberadaan *game online* ini dapat membentuk komunitas, salah satunya komunitas *esport* merupakan salah satu komunitas *game online* yang ada di Kota Batam. Pada dukungan sosial anggota komunitas ini dalam antar anggota komunitas, keluarga dan sekolah sangat penting karena dalam komunitas seperti pada perkembangan sosial yaitu komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah dengan orang lain. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dukungan sosial yang di terima anggota komunitas *esport* di dalam turnamen dan di luar turnamen (lingkungan keluarga, sekolah dan ESI Batam atau pemerintah). Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan informan sebanyak 6 orang. Data dikumpulkan dengan teknik dan alat pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori solidaritas sosial oleh Emile Durkheim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan sosial yang di dapat secara internal yaitu pada saat berlatih antar anggota komunitas saling membantu, saat salah satu anggota mengalami musibah komunitas memberikan bantuan. Dukungan sosial secara eksternal yaitu memberikan hadiah jika memenangkan turnamen, memberikan arahan dan motivasi. Dukunan yang diberikan ESI-Batam pada atlet *gamers* yaiitu memberikan penghargaan pada atlet yang memenangkan turnamen, memberikan pelatihan sebelum atlet *gamers* turnamen dan diberikan kesempatan pada atlet mengikuti turnamen tingkat Nasional sehingga atlet dapat di lirik oleh tim-tim *gamers* yang propesional dan menjadi atlet menjadi proplayer.

**Kata Kunci : Dukungan Sosial, Komunitas, Keluarga, Pemerintah, Sekolah**

## ***SOCIAL SUPPORT OF THE ESPORT COMMUNITY IN BATAM CITY***

By :

Yohana Tiovani Sihombing

NIM: 2005030020

### ***ABSTRACT***

*Online gaming used to be something negative because individuals became addicted to games, playing online game s is more time consuming, lack of social interaction, and also academic decline for children who are still in school. But now online gaming has become something that has been legalized, becoming one of the sports activities for which tournaments are held and as a sporting achievement in Indonesia. The existence of this online game can form a community, one of which is the esport community, which is one of the online game communities in Batam City. In this community member's social support between community members, family and school is very important because in the community as in social development, namely communication, cooperation, and problem solving with others. The purpose of this study is to determine the social support received by members of the esport community in tournaments and outside tournaments (family environment, school and ESI Batam or government). In this study using descriptive qualitative research with 6 informants. Data is collected using techniques and data collection tools in the form of interviews, observation, and documentation. This research uses the theory of social solidarity by Emile Durkheim. The results showed that the social support obtained internally is when practicing between community members helping each other, when one member experiences a community disaster providing assistance. External social support is giving prizes if you win tournaments, providing direction and motivation. The support given by ESI-Batam to game rs athletes is to give awards to athletes who win tournaments, provide training before tournament game rs and give athletes the opportunity to participate in National level tournaments so that athletes can be lensed by professional game rs teams and become athletes to become proplayers.*

***Keywords: Social Support, Community, Family, School, Government***