

ABSTRAK

Nama : Bagja Marifattuloh
Program Studi : Fotografi dan Film
Judul : Tim *E-sport Mobile Legends*

Fenomena *E-sport* di kota Bandung saat ini berkembang pesat. Minat yang masif dari berbagai kalangan masyarakat di Kota Bandung menjadikan bukti bahwa dewasa ini permainan dalam jaringan semakin serius untuk dijadikan sebuah lapangan pekerjaan. Semakin banyak turnamen kompetitif yang diikuti oleh berbagai tim amatir sampai profesional, salah satunya adalah *FOS E-SPORT* yang menjadi representatif tim tier 4 atau tim amatir dari skena lokal Kota Bandung. Fleksibilitas ekosistem serta penerapan hal-hal yang mendekati olahraga konvensional semakin terasa dengan adanya federasi resmi yang mengatur tentang kebijakan dan peraturan yang mensejahterakan berbagai elemen *E-sport* itu sendiri. Pengaruh dari *E-sport* perlahan memperkenalkan jenis olahraga baru yang mampu beradaptasi dengan cepat seiring perkembangan zaman. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya mengungkap proses-proses budaya gerakan yang meliputi produksi, diseminasi, eksternalisasi, tanggapan dan interpretasi olahraga elektronik sebagai cabang olahraga yang sah. Hal ini dilakukan dengan mengkaji bagaimana proses ini berimplikasi dan terhubung dengan semua aktor yang terlibat dalam praktik budaya modern ini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipan dan wawancara mendalam kepada para pegiat *E-sport*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku *E-sport* di Kota Bandung berupaya untuk memperkenalkan sebuah olahraga resmi dengan metode yang berbeda.

Kata Kunci: *E-sport, Mobile Legends, Olahraga, Dokumenter*

ABSTRACT

The phenomenon of E-sport in the city of Bandung is currently growing rapidly. Massive interest from various groups of people in the city of Bandung is proof that nowadays online games are getting serious about being used as jobs. More and more competitive tournaments are being participated in by various amateur to professional teams, one of which is FOS E-SPORT which represents a tier 4 team or an amateur team from the local Bandung city scene. The flexibility of the ecosystem and the implementation of things that are close to conventional sports are increasingly felt with the existence of an official federation that regulates policies and regulations that prosper the various elements of E-sport itself. The influence of E-sports slowly introduces new types of sports that are able to adapt quickly with the times. Using a qualitative approach, this study seeks to reveal the cultural processes of the movement which include the production, dissemination, externalization, response and interpretation of electronic sports as a legitimate sport. This is done by examining how this process has implications for and is connected with all the actors involved in this modern cultural practice. Data collection was carried out by participant observation and in-depth interviews with E-sport activists. The results of the study show that E-sport players in the city of Bandung are trying to introduce an official sport using a different method.

Keyword: E-sport, Mobile Legends, Sports, Documentary