



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 7 Nomor 4, 2024  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024  
 Reviewed : 04/12/2024  
 Accepted : 07/12/2024  
 Published : 16/12/2024

Anugrah Sehati  
 Gultom<sup>1</sup>  
 Gabriel Lumban Gaol<sup>2</sup>  
 Tarisa Aulia<sup>3</sup>  
 Abdul Azis<sup>4</sup>  
 Yosua Valentino  
 Harefa<sup>5</sup>

## DINAMIKA SOSIOLOGI OLAHRAGA DALAM FIK EXPO UNIMED: E-SPORTS SEBAGAI FENOMENA BUDAYA OLAHRAGA BARU

### Abstrak

FIK Expo UNIMED 2024 menjadi ajang integrasi olahraga tradisional dan e-sports, khususnya melalui kompetisi Mobile Legends yang melibatkan 23 kelas dari program studi PJKR, PKO, dan IKOR. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode narrative review berdasarkan observasi langsung dan dokumentasi. Hasil menunjukkan kompetisi ini menciptakan atmosfer kompetitif yang inklusif, mempererat solidaritas lintas angkatan, dan berhasil menjangkau audiens luas melalui promosi media sosial. Kendala seperti miskomunikasi panitia dan potensi konflik antar peserta dapat diatasi dengan koordinasi tim yang solid. Kompetisi ini tidak hanya mencerminkan perkembangan budaya olahraga modern, tetapi juga memberikan dampak sosial dan akademik yang positif, menjadikannya inspirasi untuk acara serupa di masa depan.

**Kata Kunci:** Sosiologi, E-Sport, Kultur.

### Abstract

FIK Expo UNIMED 2024 served as a platform to integrate traditional sports and e-sports, particularly through the Mobile Legends competition involving 23 classes from PJKR, PKO, and IKOR programs. This study employed a descriptive qualitative approach using the narrative review method based on direct observation and documentation. Results showed that the competition created an inclusive competitive atmosphere, strengthened cross-cohort solidarity, and effectively reached a broader audience through social media promotion. Challenges such as organizer miscommunication and potential participant conflicts were resolved through strong teamwork. The competition not only reflects the evolution of modern sports culture but also provides positive social and academic impacts, serving as inspiration for future similar events.

**Keywords:** Sociology, E-Sport, Kultur.

### PENDAHULUAN

Dalam dunia olahraga fenomena e-sports telah muncul sebagai salah satu wujud transformasi budaya yang signifikan. sudah banyak permasalahan yang muncul saat ini, sekarang game online memungkinkan kita untuk bermain bersama dengan mode multiplayer, dan memungkinkan kita untuk berinteraksi sesama pemain yang berasal dari berbagai lokasi yang terhubung oleh jaringan internet menurut(surbakti, 2017).

Olahraga tidak lagi hanya berbicara tentang aktivitas fisik di lapangan, tetapi telah berevolusi menjadi fenomena multidimensi yang mencakup aspek sosial, budaya, dan teknologi. Dalam beberapa dekade terakhir, dunia menyaksikan pertumbuhan pesat e-sports, sebuah cabang olahraga berbasis teknologi yang merevolusi cara individu bermain, berinteraksi, dan memahami olahraga.

Fenomena ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menggambarkan dinamika baru dalam sosiologi olahraga. Menurut Coakley (2009), olahraga berfungsi sebagai cermin

<sup>1,2,3,4,5)</sup> Ikor, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan  
 email: gultomanugrah984@gmail.com<sup>1</sup>, gabrielmarbun00@gmail.com<sup>2</sup>, auliatarisa512@gmail.com<sup>3</sup>,  
 ajsisnow12@gmail.com<sup>4</sup>, yosuaharefa128@gmail.com<sup>5</sup>

masyarakat, mencerminkan nilai, norma, dan perubahan sosial. E-sports dalam interaksi virtual melalui permainan digital telah menciptakan budaya partisipatif baru yang merangkul keragaman dan menghubungkan individu dari berbagai latar belakang. Hal ini sejalan dengan konsep participatory culture yang dikemukakan oleh Jenkins (2006), di mana teknologi digital memungkinkan individu untuk tidak hanya menjadi penonton tetapi juga aktor aktif dalam menciptakan pengalaman budaya.

E-sports telah menciptakan komunitas global yang memungkinkan individu dari berbagai latar belakang untuk terhubung melalui platform digital. Jenkins (2006) menjelaskan bahwa budaya partisipatif dalam dunia digital telah membuka peluang bagi individu untuk menjadi kreator sekaligus konsumen dalam lingkup budaya baru. Ini sejalan dengan bagaimana e-sports berkembang, di mana pemain, pengembang, dan penonton menjadi bagian dari ekosistem yang saling mendukung. Transformasi ini juga memberikan tantangan dan peluang bagi institusi pendidikan dan olahraga untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman. Menurut Pringle dan Markula (2005), olahraga sebagai praktik sosial memiliki peran penting dalam membentuk identitas individu dan kolektif. Dalam masa transformasi ke dunia serba digital institusi dapat berperan dalam mengarahkan perkembangan budaya ini agar tetap selaras dengan nilai-nilai edukatif dan inklusif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode narrative review untuk menggambarkan fenomena dan proses yang terjadi selama pelaksanaan FIK Expo UNIMED 2024, dengan fokus pada kompetisi Mobile Legends sebagai salah satu agenda utamanya. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi acara tanpa memerlukan wawancara langsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama acara berlangsung. Peneliti secara aktif mengamati jalannya kompetisi dari babak penyisihan hingga final, mencatat setiap dinamika yang terjadi, termasuk interaksi antar tim, koordinasi panitia, dan respon peserta terhadap jalannya acara. Observasi ini berfokus pada proses pelaksanaan kompetisi, tingkat partisipasi mahasiswa, serta kendala teknis yang muncul selama acara berlangsung. Selain itu, data tambahan diperoleh dari dokumen resmi seperti daftar peserta, jadwal pertandingan, hasil kompetisi, serta dokumentasi visual yang diambil oleh panitia.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan melalui tahapan tertentu. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses seleksi dan penyederhanaan informasi untuk mengeliminasi data yang tidak relevan dan memusatkan analisis pada aspek-aspek utama yang mendukung tujuan penelitian. Tahap berikutnya adalah kategorisasi data, di mana informasi yang telah diseleksi dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti tingkat partisipasi, strategi promosi, pelaksanaan kompetisi, dan dampak sosial. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi yang terstruktur dan mendalam, sehingga mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyelenggaraan FIK Expo UNIMED 2024 menjadi salah satu acara olahraga terbesar yang mengintegrasikan elemen tradisional dengan budaya olahraga modern melalui e-sports. Kompetisi Mobile Legends sebagai bagian utama dari acara ini menarik antusiasme tinggi dari mahasiswa, dengan total 23 kelas dari tiga program studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan (PJKR, PKO, dan IKOR) yang berpartisipasi. Acara ini menciptakan wadah untuk menampilkan keterampilan teknis sekaligus membangun solidaritas di antara mahasiswa lintas angkatan.

Kompetisi ini dimulai dari babak penyisihan 8 besar, di mana tim-tim yang berhasil lolos berasal dari PJKR dan PKO, menunjukkan dominasi PJKR dalam ajang ini. Delapan tim yang bertanding adalah PKO G 22, PKO E 24, IKOR A 22, PJKR A 22, PJKR B 22, PJKR C 22, PJKR E 23, dan PJKR F 23. Babak semifinal mempertemukan PJKR A 22 melawan PJKR C 22, serta PKO E 24 melawan PJKR E 23. Final diadakan pada 23 November 2024, mempertemukan dua tim terkuat, yaitu PJKR A 22 dan PJKR E 23. Setelah pertandingan yang sengit dalam format best of five, PJKR E 23 dinyatakan sebagai juara dengan performa impresif. Pemain terbaik turnamen (MVP) diberikan kepada Josua Jumagar Situmorang dari

PJKR E 23, yang menjadi kunci keberhasilan tim melalui strategi yang solid dan eksekusi yang konsisten.

Strategi promosi menjadi salah satu faktor penting dalam kesuksesan acara ini. Panitia memanfaatkan media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook untuk menyebarluaskan informasi. Selain itu, undangan juga disebarluaskan ke sekolah-sekolah di melalui media sosial untuk menarik perhatian komunitas yang lebih luas. Koordinasi yang baik antara panitia yang terdiri dari mahasiswa dan dosen memastikan acara ini berjalan lancar. Meskipun demikian, beberapa kendala sempat muncul, seperti risiko konflik antar peserta akibat tekanan kompetisi. Miskomunikasi di antara panitia juga menjadi tantangan di awal pelaksanaan, meskipun berhasil diatasi dengan komunikasi yang lebih intensif selama acara berlangsung. Pendekatan berbasis tim menjadi solusi yang efektif untuk menghadapi kendala tersebut.

Dampak sosial dari kompetisi ini sangat signifikan. Selain menjadi ajang kompetisi, FIK Expo 2024 juga berhasil memperkuat hubungan antar mahasiswa dari berbagai program studi dan angkatan. Kompetisi ini menunjukkan bahwa e-sports dapat menjadi alat yang efektif untuk membangun kebersamaan, meningkatkan keterampilan manajemen acara, dan mempromosikan UNIMED sebagai institusi yang mendukung inovasi dalam olahraga modern.

#### **Tingkat Partisipasi dan Representasi Mahasiswa**

Kompetisi Mobile Legends FIK Expo 2024 diikuti oleh 23 kelas dari tiga program studi: PJKR, PKO, dan IKOR. Partisipasi ini mencakup lintas angkatan dari 2021 hingga 2024, menunjukkan inklusivitas yang tinggi. Keterlibatan lintas program studi dan angkatan memperkuat acara ini sebagai wadah interaksi sosial yang konstruktif di lingkungan Fakultas Ilmu Keolahragaan.

#### **Dominasi Tim dan Jalannya Kompetisi**

Turnamen ini dimulai dari babak penyisihan 8 besar, di mana tim-tim dari PJKR mendominasi kompetisi. Delapan tim yang bertanding menunjukkan kemampuan yang seimbang, tetapi pada akhirnya tim PJKR A 22 dan PJKR E 23 melaju ke babak final. Tim PJKR E 23 keluar sebagai juara melalui permainan yang solid, sementara MVP diberikan kepada Josua Jumagar Situmorang yang tampil luar biasa sepanjang turnamen.

#### **Strategi Promosi dan Koordinasi Panitia**

Promosi kompetisi dilakukan melalui berbagai platform media sosial yang efektif menjangkau audiens yang lebih luas. Panitia, yang terdiri dari mahasiswa dan dosen, bekerja sama secara intensif untuk memastikan acara berjalan lancar. Rundown acara yang terorganisir menjadi kunci dalam menyelesaikan tantangan teknis selama pelaksanaan.

#### **Kendala dan Penyelesaian Masalah**

Acara ini menghadapi tantangan berupa risiko konflik antar peserta akibat suasana kompetisi yang ketat. Miskomunikasi antar panitia juga sempat terjadi, terutama pada tahap awal. Namun, komunikasi yang intensif dan koordinasi berbasis tim berhasil menyelesaikan kendala ini, memberikan pelajaran berharga untuk pelaksanaan acara di masa mendatang.

#### **Dampak Sosial dan Akademik**

Kompetisi ini berhasil menciptakan dampak positif dalam membangun solidaritas antar mahasiswa, memperkuat hubungan lintas program studi, dan mempromosikan olahraga berbasis teknologi sebagai bagian dari budaya akademik modern. Kompetisi ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam manajemen acara dan pengembangan kerja sama tim.

#### **Indikator Keberhasilan dan Implikasi Masa Depan**

Keberhasilan acara ini terlihat dari tingginya tingkat partisipasi mahasiswa, kelancaran pelaksanaan kompetisi, dan respons positif dari peserta. Acara ini diharapkan dapat terus menjadi agenda tahunan yang memperkuat integrasi teknologi dan olahraga, serta meningkatkan citra UNIMED di tingkat nasional.

Penyelenggaraan FIK Expo UNIMED 2024 menjadi bukti nyata bagaimana integrasi teknologi dan olahraga mampu menciptakan pengalaman baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Kompetisi Mobile Legends sebagai bagian utama acara ini tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga menggarisbawahi nilai-nilai kolaborasi, sportivitas, dan pengembangan kompetensi digital di kalangan mahasiswa. Dalam pembahasan ini, fokus

diarahkan pada analisis keberhasilan, tantangan, serta dampak sosial dan akademik dari penyelenggaraan kompetisi ini.

Kemunculan e-sports sebagai salah satu cabang olahraga modern telah mengubah paradigma olahraga tradisional. Kompetisi Mobile Legends dalam FIK Expo 2024 mencerminkan bagaimana olahraga berbasis teknologi ini menjadi ruang inklusif yang menjangkau berbagai kalangan. Menurut Coakley (2009), olahraga memiliki peran penting dalam membangun identitas sosial dan menciptakan komunitas. Hal ini terbukti dari bagaimana mahasiswa lintas angkatan dan program studi berinteraksi dalam suasana kompetitif tetapi tetap menjunjung nilai sportivitas.

E-sports juga memberikan alternatif bagi mereka yang mungkin tidak terlibat dalam olahraga fisik tradisional, sehingga memperluas cakupan partisipasi olahraga di lingkungan akademik. Kompetisi ini menjadi contoh bagaimana institusi pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung perkembangan karakter dan keterampilan mahasiswanya.

FIK Expo UNIMED 2024 memberikan inspirasi bagi institusi lain untuk mengadopsi e-sports sebagai bagian dari program mereka. Kompetisi ini tidak hanya memperkenalkan olahraga digital kepada mahasiswa tetapi juga membuktikan bahwa e-sports dapat menjadi alat yang efektif untuk membangun solidaritas, mengembangkan keterampilan manajerial, dan mempromosikan inovasi dalam pendidikan olahraga.

Keberlanjutan acara ini sebagai agenda tahunan atau agenda agenda tertentu memiliki potensi besar untuk memberikan dampak yang lebih luas, tidak hanya bagi UNIMED tetapi juga bagi pengembangan budaya olahraga modern di Indonesia. Dengan perencanaan yang lebih baik dan evaluasi dari pelaksanaan tahun ini, FIK Expo diharapkan dapat terus menjadi platform unggulan dalam mengintegrasikan teknologi dan olahraga.

## SIMPULAN

FIK Expo UNIMED 2024 berhasil menjadi ajang integrasi budaya olahraga tradisional dengan e-sports, yang mencerminkan relevansi olahraga digital di era modern. Kompetisi Mobile Legends sebagai pusat perhatian acara ini tidak hanya menjadi arena kompetisi, tetapi juga ruang bagi mahasiswa untuk membangun solidaritas, mengembangkan keterampilan, dan mempromosikan nilai-nilai sportivitas. Dengan melibatkan 23 kelas dari tiga program studi (PJKR, PKO, dan IKOR), acara ini mencerminkan keberhasilan dalam menciptakan suasana kompetitif yang inklusif dan kolaboratif.

Strategi promosi melalui media sosial dan keterlibatan lintas elemen organisasi fakultas menjadi salah satu kunci utama keberhasilan acara ini. Dukungan panitia yang terdiri dari mahasiswa dan dosen, serta struktur acara yang terorganisir, memungkinkan setiap tahap kompetisi berjalan lancar meskipun terdapat beberapa tantangan seperti miskomunikasi dan risiko konflik antar peserta.

Secara keseluruhan, FIK Expo 2024 memberikan dampak signifikan tidak hanya dalam konteks kompetisi tetapi juga dalam pengembangan karakter, keterampilan manajerial, dan pengalaman kolektif mahasiswa. Acara ini menunjukkan potensi besar e-sports untuk menjadi bagian integral dari pendidikan olahraga di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York University Press.
- Ferkins, L., Coakley, J., Hallinan, C., Jackson, S., & Mewett, P. (2010). *Sports in Society: Issues and Controversies in Australia and New Zealand*.
- Pringle, Richard, and Pirkko Markula. "No pain is sane after all: A Foucauldian analysis of masculinities and men's rugby experiences of fear, pain, and pleasure." *Sociology of sport journal* 22.4 (2005): 472-497.