

Playbour dan professional gamer dalam electronic sports (eSports):
studi kasus professional gamer dalam league of legends garuda series =
Playbour and professional gamer in electronic Sports (eSports): case
study of professional gamer in league of legends garuda series

Brian Azeri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20473710&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini membahas mengenai ketenagakerjaan dari professional gamer dalam industri Electronic sports eSports di Indonesia. Keberadaan New media di era kapitalisme informasi telah menciptakan komodifikasi kegiatan berbasis leisure menjadi bentuk ndash; bentuk kerja. Salah satu contoh diantaranya adalah berkembang pesatnya industri eSports, yaitu industri hiburan kompetitif yang berbasis pada permainan daring. Industri ini memunculkan lsquo;okupasi rsquo; baru dalam masyarakat yaitu Professional Gamer, atau seseorang yang mendapatkan penghasilan dari keahliannya berkompetisi di eSports. Studi ndash; studi sebelumnya terkait professional gamer dan eSports, terbagi menjadi dua perspektif, yaitu yang memiliki perspektif konflik-eksploitatif dan positif-aktualisasi diri. Peneliti lebih condong kepada perspektif konflik, yang melihat adanya eksploitasi yang dirasakan oleh Professional Gamer, namun studi ndash; studi sebelumnya memiliki beberapa batasan; 1 konteks penelitian di negara maju dengan industri eSports yang sudah mapan, 2 terlalu berfokus pada perdebatan teoritis tanpa melihat kondisi empiris, 3 tidak melihat aspek regulasi dan legal-formal terkait ketenagakerjaan professional gamer dalam industri eSports. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berargumen bahwa professional gamer di Indonesia memiliki kondisi yang sangat rentan sebagai tenaga kerja, hal ini karena tidak adanya regulasi sama sekali dan aspek eksploitatif dalam kaburnya kegiatan lsquo;leisure rsquo; dan lsquo;bekerja rsquo; sebagai playbour. Studi ini merupakan studi terhadap pro gamer yang berkompetisi dalam turnamen League of Legends Garuda Series LGS sebagai pelopor eSports di Indonesia. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan aktor ndash; aktor yang terlibat di dalam LGS dan studi dokumen.

<hr>

This thesis discusses about the labour of professional gamer in Electronic Sports eSports industry in Indonesia. The context of New Media in Informational Capitalism has created commodification leisure activities into type of work. One of the example is the expanding industry of eSports, which competitive entertainment industry based by online games. This industri created new occupation in society, which is professional gamer, or someone who get paid by his ability to compete in eSports. Recent studies about professional gamer and eSports, divided by two perspectives, conflict exploitative and positive self actualisation. Researcher supports conflict perspective, which argue that professional gamer is exploited, but recent studies have few limitations 1 the context in developed countries with good industry, 2 too focused on theoretical debates without examining the empirical evident, 3 not examining regulation and legal formal about labour of professional gamer in eSports. From that, researcher argues that professional gamer in Indonesia is in really precarious condition as labour, this because there are no regulation and the exploitative aspect of the blurring activity between leisure and work as playbour. This thesis research about professional gamer that compete in League of Legends Garuda Series LGS tournament. The method in this thesis is

qualitative with data collection with indepth interview from actors within LGS.