

ABSTRAK

PELUANG PEKERJAAN BARU BAGI MASYARAKAT PADA *ESPORTS*: STUDI PADA PT MUDA PRODUCTION

Ardian Rezana Christian

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

2021

Kajian ini berfokus pada interkoneksi antara teknologi informasi dan peluang kerja. *Esports* merupakan praktik pengembangan teknologi informasi yang berpeluang menciptakan lapangan kerja baru. Penelitian ini memanfaatkan studi kualitatif fenomenologi untuk memfasilitasi dan menjawab pertanyaan bagaimana *esports* menyediakan peluang pekerjaan baru bagi masyarakat. Subjek penelitian ini adalah PT Muda Production, sebuah perusahaan yang bergerak pada jasa penyelenggaraan *esports*. Berbasis pengalaman peneliti sebagai pekerja serta wawancara terhadap para pekerja, manajer, direktur dan *player* PT Muda Production, kajian ini menemukan penyelenggaraan *esports* merupakan olahraga elektronik yang memberikan peluang besar pada masa depan terkait lapangan pekerjaan, seiring dengan pergeseran pandangan masyarakat atas perkembangan teknologi dan meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk bermain secara *online*. Sejalan dengan model jejaring bisnis *esports* ala Scholz (2019), *esports* memberikan peluang kerja yang luas. Selain itu, aktivitas yang terkait dengan *esports* ini membutuhkan hadirnya para pengembang *game* (*game developer*) yang beragam. Eskalasi peluang kerja akan semakin tinggi dengan dipicu intensitas kompetisi, *event*, pelatihan dan pengembangan, penyediaan dan pengumpulan *big data*, *outsourcing*, promosi, sponsor, iklan dan sebagainya. Aktivitas demikian membangkitkan peluang kerja pada Industri 4.0. Namun penyelenggaraan *esports* masih membutuhkan pengakuan dari negara dan masyarakat, selain perlunya pembuktian citra positif dari *esports*.

Kata kunci: *esports*, perkembangan teknologi, lapangan pekerjaan baru

ABSTRACT

NEW JOB OPPORTUNITY FOR COMMUNITY IN ESPORTS: CASE STUDY OF PT MUDA PRODUCTION

Ardian Rezana Christian

Sanata Dharma University

Yogyakarta

2021

This study focuses on the interconnection between information technology and job opportunities. Esports are information technology development practices with the opportunity to create new jobs. This research utilizes a qualitative phenomenological study in facilitating and answering a question of how esports provide new job opportunities for the community. The subject of this research is PT Muda Production, a company engaging in esports services. Based on researcher's experience as an employee as well as interviews with workers, managers, directors and players associated with PT Muda Production, this study finds that, as electronic sport, esports give a great opportunity in the future regarding employment issues, along with the shift in people's views on technological developments and the increasing degree of people's need to involved in online games. In line with Scholz' esports business network model (2019), esports give wide job opportunities. In addition, the activities related to esports require a variety of game developers. The escalation of job opportunities will be higher triggered by the intensity of competition, events, training and development, provision and collection of big data, outsourcing, promotion, sponsorship, advertising and so on. Such activities generate job opportunities in Industry 4.0. However, a range of esports' activities still requires recognition from the state and society, in addition to the need to build a positive image of esports.

Keywords: *esports, technological developments, new jobs*