

Dinamika dalam Relasi Sosial Tim UNY *Esport*

Rizki Akbar^{1*}, Grendi Hendrastomo²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: rizkiakbar811@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap realitas dalam relasi sosial yang berkembang di anggota UNY *Esport*, baik dalam dunia nyata maupun virtual dengan fokus pada dinamika kompleks dalam *esport*. Fenomena ini menyoroti bagaimana teknologi tidak hanya membentuk dan memelihara hubungan sosial, tetapi juga terkadang menjadi hambatan dalam pembentukan interaksi sosial di era digital. Penelitian ini menarik untuk diteliti karena dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pengaruh digitalisasi terhadap struktur dan kualitas relasi sosial dalam masyarakat modern. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *simulacrum* oleh Jean Baudrillard. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah 5 anggota Tim UNY *Esport* yang tergabung dalam tim utama dari setiap divisi *game*, aktif, dan pernah mengikuti kegiatan serta berkompetisi bersama UNY *Esport*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi partisipatif dengan bergabung di platform komunikasi yang digunakan oleh anggota UNY *Esport* untuk mengamati interaksi mereka. Wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana anggota memandang dan mengalami relasi dunia nyata dan virtual. Studi dokumentasi juga digunakan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen digital untuk mendapatkan gambaran tentang struktur dan budaya di dalam tim UNY *Esport*. Analisis data dilakukan dengan cara *coding*, penandaan dan interpretasi atas tanda-tanda atau simbol yang digunakan selama melakukan interaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relasi sosial virtual anggota UNY *Esport* ditandai oleh interaksi aktif di media sosial, yang mempererat hubungan dalam konteks *esport*. Relasi sosial anggota UNY *Esport* lebih kuat di dunia virtual dibandingkan dengan interaksi di dunia nyata yang sering kali terbatas. Situasi ini mencerminkan tantangan dalam mengintegrasikan dinamika sosial pada kedua dunia tersebut. Solidaritas anggota UNY *Esport* cenderung situasional dan terfokus pada kepentingan tim dalam konteks *esport*, dengan interaksi yang tidak selalu meluas ke dunia nyata.

Kata Kunci: Esport; Relasi Sosial; Relasi Sosial Virtual; Simulakrum.

Abstract

This research aims to uncover the realities in the social relations developing among UNY Esport members, both in the real and virtual worlds, focusing on the complex dynamics within esports. This phenomenon highlights how technology not only shapes and maintains social relationships but also sometimes becomes a barrier to forming social interactions in the digital era. Research on this phenomenon can provide deep insights into the impact of digitalization on the structure and quality of social relations in modern society. The theory used in this research is Jean Baudrillard's simulacrum theory. The method employed is qualitative. The informants in this study are five members of the UNY Esport Team who are part of the main team of each game division, active, and have participated in activities and competitions with UNY Esport. Data collection techniques include participatory observation by joining the communication platforms used by UNY Esport members to observe their interactions. In-depth interviews are conducted to gain insights into how members perceive and experience relations between the real and virtual worlds. Documentary study is also utilized by collecting and analyzing digital documents to obtain an overview of the structure and culture within the UNY Esport team. Data analysis is conducted through coding, marking, and interpreting the signs or symbols used during interactions. The results show that the virtual social relations of UNY Esport members are characterized by active interactions on social media, which strengthen relationships within the esports context. Thus, the social relations of UNY Esport members are stronger in the virtual world compared to often limited interactions in the real world. This situation reflects the challenge of integrating social dynamics in both worlds. The solidarity of UNY Esport members tends to be situational and focused on team interests within the esports context, with interactions not always extending to the real world.

Keywords: Esports; Simulacrum; Social relations, Virtual social relations.

How to Cite: Akbar, R. & Handrastomo, G. (2024). Dinamika Dalam Relasi Sosial Tim UNY Esport. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 7(2), 331-340.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2024 by author.

Pendahuluan

Game online saat ini telah menjadi hiburan populer di kalangan anak-anak dan remaja, seperti yang disoroti oleh [Wiguna & Herdiyanto \(2018\)](#), *Game online* memungkinkan bermain bersama dalam mode *multiplayer*, memungkinkan interaksi antar pemain dari berbagai lokasi yang terhubung dengan internet ([Surbakti, 2017](#)). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, *game online* telah berkembang pesat dengan munculnya berbagai judul seperti *Dota 2*, *Apex Legend*, dan *Valorant* untuk PC, serta *game mobile* populer seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Genshin Impact*, dan *COD Mobile*. Bermain *game* secara tim membutuhkan keterampilan sosial dan interpersonal, serta memperkuat ikatan antar pemain, seperti yang ditekankan oleh [Wicaksana & Nasvian \(2022\)](#), yang menyoroti pentingnya komunikasi dan kerja sama dalam menghadapi situasi yang kompleks.

Sejak Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*) menetapkan *esport* sebagai cabang olahraga pada 17 April 2017 *game* populer kini diakui bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai olahraga yang mampu menghasilkan prestasi ([Kurniawan, 2019](#)). Indonesia resmi membentuk PBESI (Pengurus Besar *Esport* Indonesia) pada 18 Januari 2020, menjadi wadah bagi tim *esport*, komunitas, pemain, dan penerbit *game* untuk memperkenalkan *esport* lebih luas di masyarakat ([Sibarani, 2020](#)).

Komunikasi menjadi unsur krusial dalam *game online* berbasis tim. Dalam konteks ini, komunikasi yang efektif adalah kunci utama kesuksesan. Fitur-fitur seperti *chat*, panggilan suara, dan bahkan panggilan video memungkinkan anggota tim untuk berkomunikasi secara langsung. Pertemuan langsung juga meningkatkan solidaritas tim, memperkuat relasi sosial, dan meningkatkan kerja sama. Oleh karena itu, penting bagi tim untuk memilih metode komunikasi yang sesuai dan memastikan pesan-pesan disampaikan dengan jelas untuk meningkatkan kinerja tim dalam permainan.

Game online, yang populer dalam format permainan tim, telah meraih kesuksesan besar di Indonesia dan dunia sebagai bagian dari *Esport*. Tim-tim Indonesia seperti Recca Esport, NXL, Evos, RRQ, dan Bigetron Esport telah mencatat prestasi di ajang *Esport* Internasional ([Kurniawan, 2019](#)). *Esport*, kompetisi *game* yang bisa dimainkan secara *online* atau *offline*, kini telah menjadi industri besar dengan turnamen di seluruh dunia menawarkan hadiah besar. Ini memberikan peluang besar bagi pemain *game online* untuk menghasilkan uang dari hobinya dan bersaing dengan pemain terbaik di dunia.

Berkembangnya *Esport* memicu pembentukan komunitas *game* di Indonesia, di mana pemain dengan minat yang sama berkumpul untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan meraih prestasi di dunia *Esport* melalui turnamen. Jumlah pemain *Esport* di Indonesia mencapai 52 juta orang pada tahun 2021, dengan dominasi laki-laki sebesar 53% dan perempuan 47%, dan genre *game* paling diminati adalah *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* ([Rifky, 2022](#)). Data ini menunjukkan pertumbuhan pesat komunitas *game* dan tim *Esport* di Indonesia, bahkan masuk ke lingkungan universitas dengan banyaknya tim *Esport* yang menjadi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), seperti UNY *Esport*. Selain sebagai tempat berkumpul bagi mahasiswa, UNY *Esport* juga menyelenggarakan berbagai kegiatan, termasuk *fun scrim* internal untuk meningkatkan keterampilan bermain. Mereka juga mengadakan *fun tournament* dan *party mabar* sebagai agenda rutin. Semua kegiatan ini bertujuan untuk membangun relasi sosial di antara anggota dan membentuk tim-tim dalam berbagai divisi *game* yang ada.

Interaksi sosial pemain *game* dapat terjadi melalui fitur *game* atau langsung. Dalam konteks *Esport*, interaksi sosial menjadi kunci dalam membangun hubungan yang solid antar anggota tim dan menciptakan solidaritas. Komunitas *game*, termasuk UNY *Esport*, berperan dalam mempersatukan anggotanya melalui kegiatan pembentukan tim *game* baik secara *online* maupun *offline*. Dengan banyaknya anggota UNY *Esport*, menciptakan solidaritas dan kerja sama antar mereka bukanlah tugas yang mudah. Pengurus inti telah membagi anggota berdasarkan divisi *game*, tetapi sulit untuk mengumpulkan mereka secara langsung karena kendala logistik dan pertimbangan lainnya. Sebagian besar komunikasi antar anggota masih dilakukan secara virtual melalui *WhatsApp* grup, Instagram, atau dalam *game*, sehingga relasi sosial cenderung terbatas pada sebatas teman bermain *game* bersama. Namun, pertemuan atau interaksi langsung tetap dianggap sebagai jantung dalam pembentukan relasi sosial ([Nurdiarti, 2018](#)).

Interaksi sosial, menurut Gillin dan Gillin, adalah hubungan dinamis antara individu, kelompok, dan antara individu dengan kelompok (Soekanto, 2017). Interaksi sosial yang bermakna, di mana makna-makna dikomunikasikan dalam simbol-simbol, adalah syarat utama aktivitas sosial (Derung, 2020). Proses sosial, sebagai cara berhubungan yang terlihat saat individu dan kelompok bertemu, terjadi, dan menciptakan perubahan dalam cara hidup, didorong oleh interaksi sosial. Manusia sebagai makhluk sosial melakukan interaksi sosial untuk memenuhi kebutuhan mereka, yang membutuhkan kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 2017).

Perkembangan media baru, seperti internet, telah mengubah cara komunikasi dan interaksi sosial masyarakat. Kehidupan sosial sekarang lebih banyak terjadi melalui internet, di mana masyarakat menciptakan relasi sosial melalui teknologi informasi dan komunikasi dalam ruang virtual (Mahyuddin, 2019). Relasi sosial adalah hubungan yang dibangun oleh individu atau kelompok untuk menciptakan komunikasi yang baik (Sholichah, 2019). Menurut Putri (2020), relasi sosial merupakan hasil dari interaksi sistematis antara dua orang atau lebih. Kemajuan teknologi telah memudahkan masyarakat dalam menjalin relasi sosial, di mana relasi sosial virtual, seperti yang dijelaskan oleh Rahawarin (2022), terjadi melalui teknologi informasi dan komunikasi, seperti media sosial atau platform *online*.

Dalam tim *esport*, interaksi dan relasi sosial adalah kunci untuk kerja sama yang sukses. Setiap anggota memiliki peran yang unik dan saling melengkapi. Karena tim *esport* sering kali terdiri dari anggota dengan latar belakang dan budaya yang berbeda, relasi sosial menjadi penting untuk mengatasi perbedaan dan membangun kerja sama yang solid. Menurut Wicaksana & Nasvian (2022), dalam menghadapi situasi tak terduga yang membutuhkan koordinasi dan komunikasi, kerja sama diperlukan untuk mencapai keputusan yang tepat. Kesempatan dan pengambilan keputusan bersama juga menjadi faktor penting dalam membangun relasi sosial yang sehat dalam tim *esport*.

Relasi sosial virtual dalam tim *esport* menciptakan bentuk hiperealitas di mana anggota merasa terhubung secara emosional dengan karakter dan lingkungan virtual. Mereka melihat interaksi sosial dalam tim *esport* secara virtual sebagai realitas yang sebenarnya atau bahkan lebih penting daripada interaksi sosial di dunia nyata. Dalam ruang virtual, setiap anggota dapat membentuk identitas mereka sendiri dan membangun relasi sosial dengan anggota lain (Astuti, 2015). Representasi diri *online*, termasuk identitas digital individu seperti profil media sosial, foto, dan konten yang dibagikan, memainkan peran penting dalam relasi sosial virtual. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan relasi sosial yang dimiliki dan terbentuk pada sebuah tim *esport*.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Friono (2013) yang menyoroti pentingnya memahami dampak sosial dari fenomena bermain *game online* di lingkungan akademik, yang dapat memengaruhi keseimbangan kehidupan mahasiswa serta interaksi sosial mereka di dunia nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Paramastri (2022) yang menyoroti peran penting pertemanan virtual bagi remaja dalam membangun hubungan sosial. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2020) menjelaskan dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap interaksi remaja. Dalam era internet yang berkembang pesat, *game online* telah menjadi salah satu hiburan utama bagi remaja. Remaja cenderung lebih memilih bermain *game online* daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Sehingga fenomena ini telah mengarah pada penurunan interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekitar mereka.

Penelitian di atas telah membahas dampak interaksi sosial secara virtual pada aspek pribadi. Namun, masih terfokus menginvestigasi bagaimana hubungan terbentuk antara pemain *game* yang tergabung dalam sebuah tim *esport* saat mereka saling mengenal dalam dunia virtual dan kemudian bertemu di dunia nyata. Berbeda dengan penelitian ini secara khusus mengeksplorasi dinamika sosial di dalam tim *esport*. Penelitian ini tidak hanya mengamati hubungan di dalam konteks tim *esport*, melainkan memperluas ruang lingkupnya untuk memahami relasi sosial anggota UNY *Esport* di luar kegiatan tim *esport*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada Agustus sampai September 2023. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*, yang berarti peneliti secara sengaja memilih informan sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan secara observasi partisipatif dengan bergabung di platform yang digunakan oleh anggota UNY *Esport* untuk mengamati bagaimana interaksi dan relasi anggota. Wawancara mendalam juga dilakukan agar mendapatkan wawasan mengenai bagaimana anggota memandang dan mengalami relasi antara dunia nyata dan virtual. Studi dokumentasi juga peneliti lakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen digital yang digunakan oleh anggota UNY *Esport* untuk mendapatkan gambaran tentang struktur dan budaya di dalam tim UNY *Esport*. Memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data

dilakukan dengan menganalisis teks dan percakapan ketika anggota melakukan permainan baik berbasis tangkap layar maupun pengamatan saat interaksi terjadi di dalam *game* dengan tahapan melakukan *coding*, penandaan dan interpretasi atas tanda-tanda atau simbol yang digunakan selama melakukan interaksi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan mengenai relasi sosial anggota UNY *Esport*, beberapa hal yang menjadi fokus dalam melihat relasi sosial yang dimiliki anggota tersebut akan diuraikan melalui hasil penelitian yang didapatkan dari wawancara pada bulan. Berikut penjelasan relasi sosial anggota UNY *Esport*:

Relasi Sosial Virtual Anggota UNY *Esport*

Hasil penelitian ini menunjukkan relasi sosial virtual anggota UNY *Esport* memiliki ciri-ciri yang unik. Anggota mengatakan bahwa mereka aktif berinteraksi melalui media sosial yang banyak digunakan oleh kalangan pemain *game* seperti grup *whatsapp*, *instagram*, dan *discord* yang menjadi platform utama dalam berinteraksi secara virtual. Keaktifan interaksi ini dapat terjadi karena mereka merasa pertemuan dan komunikasi yang dilakukan secara *online* menjadikan hubungan mereka menjadi semakin dekat (Anam, 2014).

Dari pernyataan informan hubungan yang terjalin di antara anggota tim UNY *Esport* cenderung terfokus pada kepentingan *esport*. Hal ini sama dengan hasil penelitian Kusumawardani (2015) yang mengatakan bahwa seorang pemain *game* menggunakan sebagian waktunya untuk bermain dan berinteraksi dengan pemain lain secara *online*. Hal ini tercermin dari aktivitas virtual mereka yang sebagian besar berkisar pada diskusi dan perencanaan terkait *esport*, seperti menentukan jadwal latihan dan bermain *game* sebagai sebuah tim untuk keperluan *esport*. Dalam konteks ini, hubungan sosial di dunia virtual terlihat lebih terbatas dan terfokus pada tujuan-tujuan tertentu, seperti persiapan untuk turnamen. Hal ini mungkin disebabkan oleh fokus utama mereka pada *esport* sebagai tim, yang membuat interaksi mereka lebih terkonsentrasi pada aktivitas dan tujuan yang terkait dengan *esport*. Dengan demikian, meskipun hubungan sosial di dunia virtual terlihat kuat dan terintegrasi dalam konteks *esport*, namun terdapat kecenderungan untuk membatasi interaksi sosial mereka hanya pada topik-topik yang berkaitan dengan *esport*. FHD dalam wawancara mengatakan:

“...Aku sendiri sih gak terlalu ya, kalau di luar lebih ke relasi ke sirkel yang berbeda sih. Kalau tim cukup saat di *esport* saja, walaupun mau minta tolong mungkin sesekali aja kalau memang teman lain gak bisa, gak juga sih, aku kalau di luar tim ya punya teman main yang lain...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Dapat dilihat bahwa peran media sosial sendiri dalam anggota UNY *Esport* hanya sebagai penghubung antar anggota ketika bertukar informasi mengenai *esport*. Bisa dikatakan bahwa anggota UNY *Esport* memiliki identitas *online* yang menjadi elemen yang signifikan dalam relasi sosial virtual. Anggota menciptakan identitas yang kuat dan berbeda dari diri mereka di dunia nyata. Identitas *online* ini memberikan dimensi ekspresif yang lebih bebas dan memainkan peran penting dalam membentuk hubungan di dalam tim. Seperti pendapat Anam (2014) yang mengatakan bahwa pemain *game online* menggunakan fitur yang ada di media sosial untuk membangun identitas sendiri, serta mengenali identitas orang lain.

Khususnya, kolaborasi dalam tim menjadi poin lain dalam relasi sosial virtual. Menurut Wicaksana & Nasvian (2022) kerja sama diperlukan untuk membuat keputusan mengenai situasi tidak terduga yang membutuhkan koordinasi dan komunikasi. Sebagian besar interaksi terjadi dalam konteks tim, di mana anggota UNY *Esport* bermain dan bekerja sama dalam mengembangkan strategi dan hubungan dengan sesama anggota tim. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa relasi sosial virtual anggota UNY *Esport* menciptakan lingkungan yang terstruktur di dalam divisi tim UNY *Esport*, di mana interaksi menjadi peran kunci dalam membentuk konektivitas mereka. Namun perlu digarisbawahi bahwa konektivitas ini hanya terbentuk ketika anggota berada di dalam tim, ketika di luar tim justru konektivitas sedikit menghilang. Berikut pernyataan RAH dalam wawancara.

“...Kalau untuk keperluan kesuksesan tim, yaa aku jelas mempertahankan dan memperkuat relasi itu baik secara virtual atau nyata. Karna tim itu kan butuh chemistry yaa, jadi tetap harus kenal. Tapi di luar itu tetap fokus tiap orang di dalam tim berbeda-beda karna ya kita fokusnya mahasiswa jadi untuk kuliah, relasi dengan anggota tim itu hanya dalam game dan kompetisi...” (Wawancara RAH, Agustus 2023).

Pernyataan bahwa hubungan anggota hanya ketika di dalam tim saja juga dikatakan oleh semua informan, misalnya saja JA dan W yang mengatakan dalam wawancara.

“...Ya gak ada bang, kalau di luar udah dunia masing-masing saja, gak mikirin temen tim kita kaya gimana, yang penting pas kita di esport pemikiran kita sama...” (Wawancara JA dan W, Agustus 2023).

Walaupun dengan situasi tim yang seperti ini, anggota UNY *Esport* dapat tetap bekerja sama meskipun tidak memiliki kedekatan yang kuat dalam keseharian karena mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai kesuksesan dalam *esport*. Walaupun mereka mungkin tidak memiliki hubungan yang sangat dekat di luar tim, mereka tetapi memiliki kesamaan minat dan tujuan yang memungkinkan mereka untuk bekerja sama secara efektif dalam tim. Selain itu, latihan dan kompetisi *esport* yang dilakukan kemungkinan membantu mereka untuk membangun kekompakan dan kerja sama yang diperlukan dalam tim. Walaupun intensitas latihan dan kompetisi mereka tidak bisa dikatakan sering dan teratur.

Relasi Sosial Nyata Anggota UNY *Esport*

Penelitian ini mengamati relasi sosial anggota UNY *Esport* baik secara virtual maupun dalam kehidupan nyata, yang dapat terjadi pada kegiatan resmi tim atau pertemuan di lingkungan kampus. Meskipun ada ikatan yang terbentuk secara virtual, pertemuan di dunia nyata terkadang masih terasa kaku dan kurang antusias. Keterbatasan waktu dan perbedaan latar belakang mempengaruhi intensitas interaksi mereka, yang sering kali terfokus pada topik *esport*. Meskipun terdapat momen yang menciptakan keterkaitan, seperti saat membahas turnamen atau latihan bersama, keakraban yang dibangun di dunia virtual tidak selalu terbawa dengan mudah ke kehidupan nyata.

Pertemuan fisik tidak selalu mencapai tujuannya karena beberapa anggota UNY *Esport* hanya berinteraksi sebatas yang diperlukan atau dengan orang yang sudah dikenal sebelumnya. Meskipun tujuan awalnya adalah saling mengenal, kegiatan ini cenderung tetap fokus pada topik *esport* dan sering kali berakhir dengan bermain *game* bersama, mengurangi interaksi antar anggota. Beberapa anggota juga tidak hadir dengan alasan-alasan tertentu, seperti yang disampaikan oleh RAH dalam wawancara.

“...M&G pernah diadain, tapi antusias anggotanya gak banyak. Mungkin alasannya karna malu atau gak pede ketemu anggota lain, gak sampe setengah sih, yang dateng mungkin pengurus dan tim-tim yang mungkin sudah terbentuk karena teman main bareng dan beberapa yang mungkin kenal di grup ...”(Wawancara Pada Agustus 2023).

Di dunia nyata, kesamaan minat *esport* menjadi kekuatan pendorong utama dalam membentuk relasi sosial anggota UNY *Esport*. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki minat yang serupa dalam *esport* dan berinteraksi untuk mencapai kemenangan dalam *game*. Penelitian ini menegaskan bahwa hubungan di antara anggota UNY *Esport* terutama terbentuk saat membahas *esport*. Terdapat aspek-aspek penting dalam relasi sosial anggota UNY *Esport* di dunia nyata, seperti kegiatan fisik dan kesamaan minat. Relasi sosial terbentuk sejak awal bergabung dengan UNY *Esport*, meskipun awalnya hanya dalam dunia virtual. Interaksi di kedua dunia tersebut membentuk gambaran yang kaya tentang kehidupan anggota UNY *Esport*.

Keterkaitan Antar Dua Dunia

Dinamika kompleks antara relasi sosial anggota UNY *Esport* di dua dunia, virtual dan nyata, menjadi salah satu fokus dalam penelitian ini. Integrasi antara kedua dunia tersebut menjadi tantangan yang nyata bagi anggota, dengan kesulitan membawa dinamika sosial dari dunia virtual ke dunia nyata dengan fleksibilitas yang diharapkan. Pertemanan yang dimulai di dunia virtual jarang meluas ke pertemuan fisik di dunia nyata, dan keterkaitan yang lebih dalam sering kali terbatas, seperti yang dicatat oleh W:

“...Kalau saya biasanya sering daftar solo (individu) ya, nanti dari panitia itu ngegabungin player solo ini jadi satu tim. Nah dari sini kadang ada yang temenan, ada juga enggak...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Berdasarkan hasil wawancara bahwa pertemanan di dunia virtual tidak selalu berlanjut ke dunia nyata karena hal tersebut tergantung pada kesesuaian kedua belah pihak. Hal ini sejalan dengan penelitian Darmawan (2018) yang mencatat bahwa pemain merasa saling cocok dapat membentuk hubungan. Penelitian ini menemukan bahwa relasi sosial dalam UNY *Esport* mengalami fenomena yang berlawanan antara dunia nyata dan virtual. Meskipun pertemanan dimulai di dunia virtual, sulit bagi anggota untuk memperluasnya ke pertemuan fisik atau interaksi di dunia nyata.

Ditemukan bahwa terjadi perubahan signifikan dalam dinamika sosial saat beralih antara dunia virtual dan nyata. Interaksi di dunia virtual cenderung terfokus pada kegiatan *esport*, sementara di dunia nyata, kegiatan sosial terbatas dan terpisah dari kehidupan *game* mereka. Observasi dan wawancara dengan

lima informan UNY *Esport* menegaskan hal ini. Misalnya, RAH menyatakan bahwa platform seperti grup *WhatsApp* dan *Discord* UNY *Esport* didominasi oleh pembahasan terkait *esport* dan *game*.

“...Selain *game*, kemarin juga pernah ada informasi tentang webinar. Kemarin itu kan sempet ada seminar dari UGM yang kerja sama dengan pihak penyelenggara turnamen. Terus ngajak komunitas *esport* di Jogja itu buat berdiskusi perkembangan *esport* di Jogja, khususnya *esport* untuk mahasiswa...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Kemudian FHD juga mengatakan.

“...Kami sih biasanya fokus untuk latihan aja atau sekedar share informasi turnamen saja. Selain *game*? Pakai apa yaa, Biasanya kalo sama mereka memang fokusnya untuk *game* saja sih, untuk info main atau latihan bareng...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Terjadi kesulitan dalam menjaga konsistensi antara dunia virtual dan nyata bagi anggota UNY *Esport*, dengan identitas *online* yang tidak sepenuhnya terintegrasi dengan identitas mereka di dunia nyata. Identitas bagi pemain *game* adalah suatu pencarian dan hasil refleksi dari tujuannya masuk ke dalam *cyberspace* (Wisudarmoko, 2010). Hal ini mencerminkan terciptanya relasi sosial terbalik, di mana mereka mungkin lebih nyaman dan terhubung dalam konteks *game* daripada dalam interaksi sosial sehari-hari. Faktor-faktor seperti perbedaan fokus kegiatan, dinamika sosial yang berubah, dan kesulitan memperdalam hubungan di dunia nyata setelah pertemanan terbentuk di dunia virtual, semakin mempersulit integrasi keduanya. Dampaknya, hubungan yang dibangun cenderung berkembang secara terpisah di kedua dunia tersebut, menunjukkan bahwa satu aspek tidak selalu mendukung atau memperkuat aspek lainnya.

Solidaritas dan Kebersamaan Antar Anggota UNY *Esport*

Meskipun anggota UNY *Esport* dapat memiliki solidaritas yang kuat dalam dunia *esport*, sebaliknya juga sangat mungkin terjadi di luar lingkup kegiatan *esport*. Pertemuan di kampus, acara sosial, atau kegiatan akademis tidak selalu berhasil menciptakan ikatan yang mendalam di antara anggota UNY *Esport*. Solidaritas yang terbentuk mungkin cenderung situasional dan terfokus pada konteks tertentu, tidak selalu mencakup dukungan yang lebih umum di luar kegiatan *esport*. Dalam beberapa kasus, anggota UNY *Esport* mungkin mengalami ketidakselarasan dalam nilai, minat, atau tujuan mereka di dunia nyata, menciptakan kesenjangan solidaritas antar anggota. Hal ini mencerminkan bahwa hubungan di dunia nyata tidak selalu sejalan dengan kesamaan dan kebersamaan yang ditemukan dalam lingkungan *esport*, menunjukkan kompleksitas dalam menjaga ikatan sosial di berbagai konteks. Berdasarkan pendapat informan sebagai berikut.

“... Kalau sudah di luar tim ya mikir sendiri-sendiri saja, jadi interaksinya gak intens. Walaupun ketemu ya fokusnya untuk *game* saja dan gak lebih dari itu...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Hal di atas juga dijelaskan dengan pernyataan:

“... Kalau di luar sudah dunia masing-masing saja, gak mikirin teman tim kita kaya gimana, yang penting pas kita di *esport* pemikiran kita sama. Aku sendiri juga jarang kalau komunikasi tentang hal selain *game*...” (Wawancara Pada Agustus 2023).

Pendapat-pendapat ini menunjukkan bahwa solidaritas anggota UNY *Esport* terutama terfokus pada kepentingan tim dan *esport* secara keseluruhan. Namun, ada juga penekanan pada sikap profesional setiap anggota dalam mendukung tim *esport*. Ini menunjukkan bahwa dukungan mental atau emosional antar anggota tidak selalu konsisten di luar konteks berlatih dan berkompetisi *esport*. Hasil ini sama dengan hasil penelitian Utami et al. (2022) di mana hubungan dan solidaritas sesama pemain *game* semakin erat ketika mereka membahas tentang *game*. Ketidakseimbangan dalam solidaritas ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak selalu mendukung secara merata, bahkan mungkin menciptakan ketegangan atau kurangnya koneksi emosional antar anggota tim.

Kurangnya kesempatan untuk berkumpul secara fisik dan interaksi langsung di luar konteks *esport* menjadi faktor utama yang menghambat pembentukan solidaritas dan kebersamaan di antara anggota tim UNY *Esport*. Keterbatasan waktu juga mempengaruhi hubungan personal yang lebih dalam di luar *esport*. Fokus pada kegiatan *esport* juga membatasi waktu dan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas lain yang dapat memperkuat hubungan.

Pertemuan fisik antara anggota UNY *Esport* sering kali tidak menghasilkan ikatan yang lebih kuat atau pemahaman yang lebih mendalam di antara mereka. Interaksi cenderung terbatas pada pembicaraan *esport* atau formalitas sosial, yang mengakibatkan pertemuan menjadi kurang bermakna. Ketidakseimbangan ini sulit untuk menghasilkan relasi yang lebih intim dan dapat disebabkan oleh perbedaan minat, latar

belakang, atau gaya komunikasi di antara anggota tim. Meskipun ada pertemuan di dunia nyata, mereka tidak selalu dapat menciptakan koneksi yang lebih dalam atau mengatasi perbedaan yang mungkin ada. Seperti yang dikatakan [Varlina et al. \(2023\)](#) yang mengatakan bahwa apabila interaksi yang dilakukan menim atau terbatas, maka sulit akan sulit untuk mencapai relasi yang lebih intim.

Pembahasan

Relasi sosial merupakan hubungan yang dibangun untuk menciptakan komunikasi yang baik, dapat terjadi baik di dunia nyata maupun secara virtual ([Sholichah, 2019](#)). Anggota UNY *Esport* membangun relasi secara virtual melalui platform seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Discord*. Namun, keterkaitan antara dunia virtual dan nyata menciptakan dinamika kompleks dan menantang dalam relasi sosial mereka. Meskipun pertemanan sering dimulai di dunia virtual, tidak selalu berkembang ke pertemuan fisik di dunia nyata, dan keterkaitan yang lebih dalam sering kali terbatas.

Proses pembentukan identitas virtual anggota UNY *Esport* dalam dunia *esport* merupakan inti perjalanan mereka. [Friono \(2013\)](#) menyatakan bahwa pemain *game* menciptakan realitas baru di dunia virtual yang menggantikan realitas dunia nyata, membentuk representasi digital unik dalam *esport*. Identitas virtual memengaruhi perspektif individu saat berinteraksi di dunia nyata. [Azwar \(2014\)](#) menyoroti bagaimana *simulakrum* dan *hiperealitas* mempengaruhi pandangan seseorang. Perubahan signifikan terlihat saat beralih dari dunia virtual ke dunia nyata, di mana integrasi lebih terfokus pada *esport* dalam dunia virtual sementara kegiatan sosial cenderung terpisah dalam dunia nyata. Anggota UNY *Esport* cenderung menjaga jarak di luar konteks tim *esport*, fokus pada hubungan dengan lingkaran sosial yang berbeda. Berdasarkan teori *simulakrum* oleh Jean Baudrillard, identitas virtual anggota UNY *Esport* dalam dunia virtual dianggap sebagai representasi palsu dari identitas mereka di dunia nyata. Proses pembentukan identitas virtual berfokus pada karakter yang diinginkan, menciptakan representasi yang lebih khusus terkait *esport* daripada identitas nyata. [Baudrillard \(1994\)](#) menyatakan bahwa *simulakrum* menyembunyikan realitas yang mendalam karena terfokus pada tampilan dan citra. Identitas virtual sering kali tidak mencerminkan kompleksitas individu secara menyeluruh di dunia nyata, yang dapat memengaruhi dinamika relasi sosial di dunia virtual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *online* yang digunakan oleh tim UNY *Esport* dipenuhi dengan informasi dan diskusi tentang *esport*. Identitas *online* yang dibangun dalam tim tidak selalu terintegrasi sepenuhnya dengan identitas mereka di dunia nyata, menunjukkan kesulitan anggota dalam menjaga kesinambungan di kedua dunia tersebut. Meskipun media sosial berperan sebagai penghubung antara kedua dunia ini, kehadiran anggota di dunia nyata dan virtual tidak selalu saling melengkapi. Dengan demikian, media sosial dalam penelitian ini menghubungkan anggota dalam konteks *esport*, namun belum tentu menyatukan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini sedikit berbeda dengan penelitian [Soliha \(2015\)](#) yang menemukan bahwa seseorang terhubung dalam dunia virtual tanpa memisahkan mereka di dunia nyata.

Identitas virtual memengaruhi relasi sosial anggota UNY *Esport*, menghasilkan dinamika khusus dalam interaksi mereka. Di dunia virtual, anggota mungkin mengadopsi peran atau karakteristik yang berbeda dari diri nyata mereka, menyebabkan fokus pada aspek-aspek *esport* dalam relasi. Namun, saat berinteraksi di dunia nyata, mereka mungkin kesulitan mengintegrasikan dinamika relasi sosial yang terbentuk di dunia virtual. Dinamika relasi sosial antara anggota UNY *Esport* di dunia virtual dan nyata menciptakan *simulakrum* kompleks. Teori *simulakrum* Jean Baudrillard memberikan pemahaman bahwa identitas *online* dan interaksi di dunia *esport* bisa dianggap sebagai representasi kenyataan, namun terkadang terlepas dari realitas asli di dunia nyata. Konsep hiperealitas Baudrillard menjelaskan bahwa realitas buatan ini tidak selalu memiliki referensi asal yang jelas, bahkan terkadang terlihat lebih nyata daripada realitas sebenarnya ([Baudrillard, 1983](#)). Dalam dunia virtual *esport*, terbentuk pertemanan, solidaritas tim, dan identitas yang terfokus pada kegiatan *esport*, menciptakan *simulakrum* dari hubungan sosial yang lebih umum dan identitas pribadi. Kesulitan muncul ketika anggota berusaha mengintegrasikan dinamika ini ke dalam dunia nyata yang memiliki dinamika yang berbeda, di mana identitas di dunia virtual tidak selalu sepenuhnya terintegrasi dengan identitas mereka di dunia nyata.

Pertemuan virtual dan nyata antara anggota UNY *Esport* adalah aspek penting dalam dinamika relasi sosial yang berbeda. Di dunia virtual, pertemanan sering kali terjadi melalui interaksi permainan, obrolan *online*, atau platform *esport*, sebagaimana penelitian [Rahawarin \(2022\)](#) mengindikasikan ruang virtual sebagai lokasi terjadinya interaksi dan relasi sosial virtual. Namun, mentransfer dinamika ini ke dunia nyata menimbulkan tantangan. Pertemuan fisik mungkin tidak seintens di lingkungan *esport*, sesuai dengan penelitian [Saumantri & Zikrillah \(2020\)](#) yang menyoroti pengaruh budaya konsumsi media massa pada realitas virtual. Kesulitan dalam merangkul dinamika sosial yang lebih luas di dunia nyata, di luar fokus *esport*, dapat memengaruhi kedalaman dan keterlibatan dalam hubungan.

Perubahan identitas *online* anggota UNY *Esport* dalam dunia virtual berdampak signifikan pada relasi sosial mereka di dunia nyata. Identitas virtual sering menciptakan gambaran yang tidak sepenuhnya mencerminkan kompleksitas identitas pribadi mereka, menyebabkan kesenjangan antara harapan dari interaksi virtual dan realitas nyata. Ini dapat mengubah dinamika hubungan dan mendorong isolasi sosial, sebagaimana yang disoroti oleh penelitian [Anjasari et al. \(2020\)](#), yang menunjukkan penurunan interaksi sosial di luar *esport*. Hal ini memperlihatkan bahwa anggota UNY *Esport* tidak memiliki rasa saling terbuka dan percaya satu sama lain ketika berada di luar tim. Ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh [Paramastri \(2022\)](#) yang menemukan hasil yang memperlihatkan para remaja sudah saling percaya dan terbuka satu sama lain mengenai kehidupan mereka di luar dunia virtual. Teori *simulakrum* Jean Baudrillard juga mengindikasikan bahwa masyarakat cenderung terperangkap dalam realitas virtual, sesuai dengan konsep hiperealitas ([Hidayat, 2021](#)).

Implikasi teori *simulakrum* terhadap anggota UNY *Esport* menggambarkan bagaimana representasi *online* dapat memengaruhi interaksi di dunia virtual dan nyata. Identitas *online* dipandang sebagai representasi dari realitas, menciptakan citra yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan keberagaman individu. Dalam hal integrasi identitas, anggota mungkin mengalami kesulitan, sebagaimana disoroti oleh [Saumantri & Zikrillah \(2020\)](#), yang menekankan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara citra di dunia virtual dan realitas sehari-hari, menyulitkan konsistensi hubungan sosial. Selain itu, teori *simulakrum* juga menyoroti bagaimana perbedaan antara kedua dunia tersebut dapat menciptakan kesenjangan dalam integrasi sosial. Identitas *online* cenderung terfokus pada *esport*, yang sulit diintegrasikan ke dalam kehidupan sosial yang lebih luas di dunia nyata.

Kesulitan integrasi antara dunia virtual dan nyata menjadi fokus penting dalam memahami dinamika relasi sosial anggota UNY *Esport*. Anggota tim menghadapi kesulitan membawa dinamika sosial dari lingkungan virtual ke kehidupan sehari-hari, yang tercermin dalam upaya mengintegrasikan pertemanan virtual ke dalam pertemanan fisik atau kegiatan sosial di luar *esport*. Dampak perbedaan identitas, terutama antara identitas virtual dan nyata, juga berdampak pada solidaritas tim. Identitas virtual sering kali menciptakan perbedaan dalam ekspektasi dan nilai, menghadirkan tantangan dalam mempertahankan solidaritas di luar konteks *esport* dan menciptakan kesenjangan dalam pemahaman dan dukungan antar anggota, menyebabkan kurangnya hubungan dalam kelompok.

Berdasarkan teori *simulakrum*, anggota UNY *Esport* terjebak dalam *simulakrum* yang menciptakan hiperealitas, di mana mereka merasa nyaman berinteraksi dan membangun relasi secara virtual. Identitas *online* yang mereka bangun menjadi dasar untuk interaksi sosial yang aktif di dunia virtual, memberikan kebebasan ekspresi dan interaksi tanpa batasan fisik. Meskipun demikian, mereka memiliki kesadaran akan perbedaan antara dunia virtual dan nyata. Mereka memahami bahwa identitas *online* hanyalah satu aspek dari diri mereka dan dapat memisahkan identitas tersebut dengan identitas pribadi di dunia nyata. Oleh karena itu, mereka tidak sepenuhnya terperangkap dalam *simulakrum* virtual dan mampu membedakan antara kehidupan *online* dan *offline*, meskipun intensitas interaksi dan hubungan di dunia nyata mungkin tidak sekuat di dunia virtual.

Anggota UNY *Esport* menyadari perbedaan antara identitas di dunia virtual dan nyata serta merasakan dampaknya secara langsung. Teori *simulakrum*, yang menyatakan bahwa individu tidak dapat membedakan antara yang nyata dan palsu, tidak sepenuhnya berlaku dalam konteks ini. Mereka memiliki kesadaran yang kuat akan identitas *online* dan *offline*, serta memahami perbedaan konteks antara dunia virtual dan nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian [Rahma & Lestari \(2018\)](#), yang menunjukkan bahwa pemain *esport* menganggap *esport* penting namun bukan prioritas dalam kehidupan nyata. Hal ini tercermin dalam pengalaman mereka saat berinteraksi di luar *esport*, di mana mereka dapat menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berbeda dan mengubah perilaku mereka sesuai konteks yang dihadapi.

Dibandingkan dengan penelitian [Friono \(2013\)](#) yang menggunakan teori *simulakrum* karya Baudrillard, anggota UNY *Esport* dalam penelitian ini juga nyaman berinteraksi dan membangun relasi di dunia virtual. Namun, mereka tidak sepenuhnya terperangkap dalam *simulakrum* karena tetap berinteraksi di luar tim dengan tingkat intensitas yang berbeda dari dunia virtual. Faktor-faktor yang memengaruhi intensitas interaksi dan relasi sosial mereka termasuk perbedaan minat di luar *esport*, seperti yang disoroti dalam penelitian [Arifin \(2021\)](#) yang menekankan bahwa relasi sosial bergantung pada kesamaan minat dan pekerjaan. Varian aktivitas di luar *esport* menciptakan variasi dalam dinamika sosial anggota UNY *Esport*, di mana tidak semua anggota terlibat dalam interaksi mendalam di luar konteks *esport*. Hambatan komunikasi dalam konteks sosial yang berbeda dan ketidaknyamanan dalam interaksi di luar zona nyaman juga berperan penting. Meskipun anggota mampu mengelola perbedaan identitas, tantangan tetap ada dalam membangun hubungan sosial yang kuat dan berkelanjutan di dunia nyata.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya mengenai hambatan yang dialami oleh informan pada pertemanan yang dijalani. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [Paramastri](#)

(2022) menjelaskan bahwa remaja memiliki hambatan pertemanan di dunia virtual yaitu kurangnya penggunaan tanda baca saat mengirim pesan yang terkadang membuat salah paham. Sedangkan pada penelitian ini, hambatan yang dijelaskan mengenai alasan anggota UNY *Esport* kesulitan mengintegrasikan relasi yang dibentuk di dunia virtual ke dunia nyata sehingga mempengaruhi tingkat intensitas interaksi antar anggota ketika di dunia nyata. Hambatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan minat ketika berada di dunia nyata dan ketidaknyamanan dalam berinteraksi di luar dunia virtual yang merupakan zona nyaman anggota.

Penelitian sebelumnya menggunakan teori *simulakrum* untuk meneliti makna dan dampak bermain *game online* pada kehidupan mahasiswa dengan menjelaskan hiperealitas dunia *game online* yang terjadi pada mahasiswa. Hasil yang didapatkan adalah mahasiswa yang bermain *game online* sebagai pelarian dari tugas kuliah, menunjukkan bahwa mahasiswa terjebak dalam hiperealitas *game*, yang pada akhirnya berdampak negatif pada kehadiran dan prestasi akademik mereka. Sedangkan pada penelitian ini, teori *simulakrum* digunakan untuk melihat relasi sosial di antara anggota tim UNY *Esport*, baik secara virtual maupun nyata. Hasilnya ditemukan bahwa anggota UNY *Esport* mengalami kesulitan mengintegrasikan relasi sosial antara dunia nyata dan virtual, karena identitas di dunia virtual tidak mencerminkan identitas mereka di dunia nyata secara keseluruhan. Namun, ditemukan juga bahwa anggota UNY *Esport* tidak sepenuhnya terjebak dalam *simulakrum*, karena mereka tetap berinteraksi satu sama lain ketika di dunia nyata, meskipun dengan intensitas yang berbeda jika dibandingkan dengan interaksi di dunia virtual. Hal ini membuktikan bahwa meskipun hubungan sosial di dunia virtual lebih kuat, anggota UNY *Esport* masih dapat mempertahankan hubungan sosial di dunia nyata.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa relasi sosial anggota UNY *Esport* di dunia virtual dan nyata menunjukkan dinamika yang kompleks. Identitas virtual yang mereka bangun melalui platform seperti *WhatsApp*, *instagram*, dan *discord* sering kali tidak mencerminkan identitas nyata mereka secara keseluruhan. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam interaksi sosial saat beralih dari dunia virtual ke dunia nyata. Anggota UNY *Esport* lebih mudah membangun dan mempertahankan hubungan sosial di dunia virtual, di mana mereka dapat mengekspresikan diri tanpa batasan fisik dan berfokus pada aktivitas *esport*. Namun, saat mencoba mempertahankan atau mengembangkan hubungan tersebut di dunia nyata, mereka menghadapi tantangan karena perbedaan minat dan ketidaknyamanan dalam interaksi di luar zona nyaman mereka. Meskipun demikian, anggota UNY *Esport* masih mampu menjaga hubungan di dunia nyata, meskipun dengan intensitas yang berbeda dari hubungan di dunia virtual, dan dapat menyesuaikan dengan norma sosial yang berbeda di luar konteks *esport*.

Daftar Pustaka

- Anam, K. (2014). Fenomena Maraknya Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Arifin, R. Z. (2021). Relasi Sosial Pada Anggota Organisasi Mahasiswa Ekstra Kampus di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 15–26.
- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khazanah Al-Hikmah*, 2(1), 38–48.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York: Columbia University..
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (Sheila Faria Glazer, Penerjemah). USA: The University of Michigan Press.
- Darmawan, B. (2018). Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia). Universitas Islam Indonesia.
- Derung, T. N. (2020). Teori Jaringan Sosial (Teori Sosial Empirik). *Teori Sosial dan Administrasi*, 1(1).
- Friyono, J. (2013). Makna dan Hiperrealitas Pemain Game Online: Study Fenomenologi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Brawijaya. Universitas Brawijaya.

-
- Hidayat, M. A. (2021). *Jean Baudrillard dan Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(2), 61–66.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Mahyuddin, M. A. (2019). *Sosiologi Komunikasi: (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Yogyakarta: Shofia.
- Nurdiarti, R. (2018). Media Sosial, Pola Interaksi dan Relasi Sosial pada Grup Whatsapp Alumni SDK. St. Maria Blitar. *Journal of Communication*, 3(1), 49–61.
- Paramastri, D. P. C. M. (2022). Pengalaman Pengguna Twitter dalam Membangun Relasi Pertemanan Virtual (Studi Fenomenologi Remaja di Jakarta dalam Berteman Virtual). Universitas Multimedia Nusantara.
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat informasi dan digital: Teknologi informasi dan perubahan sosial. *Jurnal Sositologi*, 11(27), 143–155.
- Putri, A. N. (2020). Relasi Sosial Sekolah Sukma Bangsa Bireuen dengan Masyarakat Cot Keutapang. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rahawarin, R. (2022). Realitas Sosial dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pattimura Ambon). *Global Communication for All*, 1(1), 24–29.
- Rahma, A., & Lestari, R. (2018). Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rifky, B. (2022). Fantastis! Jumlah Pemain Esport di Indonesia Capai 52 Juta orang. <https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang>
- Saputra, R. A. D. (2020). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 11(2), 247–260.
- Sholichah, A. S. (2019). Konsepsi Relasi Sosial dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Studi Al-Quran dan Keislaman*, 3(2), 191–205.
- Sibarani, J. (2020). Mantap, Indonesia Resmi Akui Esport Sebagai cabang Olahraga Prestasi. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/esports-cabang-olahraga-prestasi>
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 899–907.
- Varlina, V., Safira, A. D., & Yasmin, M. R. (2023). Analisis Relasi Persahabatan Ditinjau dari Interaksi Sosial dan Orientasi Individu. *Jurnal Common*, 7(2), 112–123.
- Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5510–5526.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450–459.
- Wisudarmoko, A. (2010). Pembentukan hiperealitas di ruang online: studi kasus terhadap tiga pemain permainan online "perfest word". Universitas Indonesia.
-