

## Membangun Solidaritas melalui Turnamen *Esports Mobile Legends* di Komunitas *Gaming* Pedesaan

Rizal Akbar Fitrianto<sup>1</sup>, Arda Surya Editya<sup>1\*</sup>, Arinda Putri Husaini<sup>1</sup>, Wirahandy Ekavanda<sup>1</sup>, Moch. Arief Ferdiansyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

### Abstrak

Turnamen *Esports Mobile Legends* di komunitas pedesaan menunjukkan potensi besar dalam membangun solidaritas dan semangat kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak turnamen terhadap komunitas gaming pedesaan. Peserta terbatas dari kalangan pelajar SD-SMP, kompetisi ini menyoroti kolaborasi antargenerasi, potensi *esports* dalam mempersatukan komunitas, serta kebutuhan akan pengembangan yang lebih luas untuk mencapai dampak yang lebih besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak turnamen terhadap komunitas *gaming* pedesaan. Metode penelitian melibatkan observasi langsung dan wawancara dengan peserta serta penyelenggara turnamen. Hasil menunjukkan peningkatan interaksi sosial dan motivasi antar generasi di desa.

### Kata kunci

*E-sports*; Interaksi sosial; Kolaborasi antargenerasi; Pengabdian masyarakat

### Abstract

*Mobile Legends Esports tournaments in rural communities show great potential in building solidarity and competitive spirit. This research aims to explore the impact of tournaments on rural gaming communities. Limited to elementary and middle school students, this competition highlights intergenerational collaboration, the potential of esports in uniting communities, and the need for broader development to achieve greater impact. This research aims to explore the impact of tournaments on rural gaming communities. The research method involves direct observation and interviews with participants and tournament organizers. The results show increased social interaction and motivation between generations in the village.*

### Keywords

*E-sports; Community service; Intergenerational collaboration; Social interaction*

## Pendahuluan

Sejak kemunculan *game online*, *E-Sports* pun berkembang menjadi fenomena global. *E-Sports*, atau olahraga elektronik - *professional gaming*, adalah jenis olahraga yang seluruh aspek utamanya difasilitasi oleh sistem elektronik. Ini berarti input dari tim dan pemain serta output dari "*actual esports systems*" dimediasi oleh *interface* yang terdiri dari manusia dan komputer (Prasetya and Wijaya, 2021). Popularitasnya terus meningkat, menghubungkan pemain dan penggemar di seluruh dunia melalui platform digital.

*E-sports* telah menjadi bagian integral dari budaya modern, merangkul komunitas yang terhubung melalui *game* daring (Prasetya and Wijaya, 2021). Salah satu *game* yang populer dalam ranah *e-sports* adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. Tak terkecuali di Desa Lebo, masyarakat terutama dari kalangan anak-anak hingga remaja banyak yang memainkannya.

*Mobile Legends* itu sendiri adalah sebuah permainan yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Dimana kedua tim yang masing-masing timnya terdiri dari lima pemain dalam berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri. Pada *Game Mobile Legends* terdapat tiga jalur yang dapat dilewati untuk menghancurkan base musuh dan setiap jalur menghubungkan base dari masing-masing tim dimana ketiga jalur itu dikenal sebagai "*Top Lane*", "*Middle Lane*" dan "*Bottom Lane*".

Pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sukarela yang dilakukan untuk membalas budi kepada masyarakat sekitar dan masyarakat luas (FD, Muslimatun and Damayanti G, 2019). Ada beberapa aspek dalam pengabdian kepada masyarakat yang harus dilakukan untuk terciptanya masyarakat yang beradab yakni aspek dalam segi budaya, karakter dan pola pikir (Firdaus *et al.*, 2022). Pengabdian masyarakat di Sidoarjo berupa pengabdian masyarakat penyaringan air menggunakan alat sederhana untuk meningkatkan kejernihan air (Anugrah *et al.*, 2023), studi pemanfaatan sampah organik untuk perkembangbiakan maggot di Tempat Pengolahan Sampah Terpadu (TPST) (Abdirahman *et al.*, 2023), dan seminar penguatan ideologi pancasila (Fadhila *et al.*, 2023) telah dilaksanakan. Namun, pengabdian masyarakat terkait turnamen *esports mobile legends* di komunitas *gaming* perdesaan belum banyak dilakukan.

Oleh karena itu, turnamen *esports Mobile Legends* di Desa Lebo diselenggarakan sebagai kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat terutama kalangan anak hingga remaja untuk membentuk mental semangat juang dan pantang menyerah yang kelak sangat berguna untuk pembentukan karakter (Bányai *et al.*, 2019).

## Metode

Pengabdian melakukan identifikasi terhadap infrastruktur yang dibutuhkan termasuk tempat pertandingan, perangkat teknis, serta pengadaan hadiah. Sistem *bracket* yang digunakan adalah *upper bracket* dan *lower bracket*, memastikan bahwa semua tim memiliki kesempatan yang setara untuk menjadi juara. Hal ini juga memungkinkan tim yang kalah di awal untuk tetap bersaing dalam turnamen (Nagorsky and Wiemeyer, 2020).

Turnamen ini diselenggarakan selama satu hari di Bumdes Desa Lebo dengan peserta yang terbatas pada pelajar tingkat SD-SMP yang merupakan warga Desa Lebo. Sivitas akademika UNUSIDA bertanggung jawab atas pengelolaan teknis, pelaksanaan sistem *bracket*, fasilitasi pertandingan, serta penanganan masalah teknis yang mungkin timbul. Untuk memastikan keadilan bagi semua tim, digunakan sistem *upper bracket* dan *lower bracket*, yang memungkinkan tim yang kalah di awal untuk tetap memiliki kesempatan memperbaiki posisi mereka dalam kompetisi.

Setelah turnamen berakhir, sivitas akademika UNUSIDA melakukan evaluasi terhadap keberhasilan acara dan mengumpulkan umpan balik dari peserta serta penonton. Langkah ini diambil untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan turnamen di masa mendatang. Penghargaan diberikan secara adil kepada tim pemenang dari *upper*

*bracket* dan *lower bracket* berdasarkan pencapaian mereka. Selain itu, apresiasi diberikan kepada pihak desa, sivitas akademika UNUSIDA, serta semua peserta dan pendukung atas kontribusi mereka dalam kesuksesan acara ini.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Turnamen esports *Mobile Legends* di Desa Lebo diikuti oleh total 5 tim, dengan 1 tim berasal dari sekolah menengah pertama (SMP) dan 4 tim berasal dari sekolah dasar (SD) di sekitar Desa Lebo seperti yang ditunjukkan pada gambar 1. Meskipun kompetisi terjadi antara tim-tim dengan tingkat usia yang berbeda, semangat persaingan yang sehat tetap terjaga sepanjang turnamen. Setiap tim menunjukkan dedikasi dan kemampuan yang luar biasa, menciptakan pertandingan yang seru dan kompetitif. Keberhasilan turnamen ini juga menunjukkan potensi besar e-sports dalam mempersatukan komunitas pedesaan melalui aktivitas positif dan produktif.



Gambar 1. Juara 1 dan 2 (dari kiri ke kanan)

Para peserta berkompetisi dalam serangkaian pertandingan yang penuh semangat dan antusiasme. Meskipun terdapat perbedaan level dan pengalaman, setiap tim menunjukkan dedikasi luar biasa dalam permainan. Melalui strategi, koordinasi, dan pengalaman yang matang, tim dari sekolah menengah pertama (SMP) berhasil memenangkan turnamen, menunjukkan keterampilan yang mengesankan dalam bermain *Mobile Legends*. Kemenangan ini membuktikan bahwa pengalaman dan kematangan keterampilan merupakan faktor kunci untuk meraih juara.

Salah satu tim dari sekolah dasar (SD) berhasil meraih posisi juara kedua, menunjukkan semangat dan keterampilan yang luar biasa. Prestasi mereka membuktikan bahwa dengan kerja keras dan dedikasi, mereka mampu bersaing dengan baik di tingkat yang lebih tinggi dan melawan lawan yang lebih berpengalaman. Terdapat satu peserta dari SD yang memiliki keterampilan di atas rata-rata usianya, menunjukkan bahwa turnamen ini efektif dalam mendeteksi potensi atlet e-sports unggulan.

### Pembahasan

Prestasi luar biasa dari tim-tim yang berpartisipasi dalam turnamen *Mobile Legends* di Desa Lebo mencerminkan lebih dari sekadar hasil kompetisi. Keberhasilan ini menunjukkan dampak positif dan implikasi yang signifikan bagi komunitas. Terdapat beberapa poin penting yang perlu dibahas untuk memahami lebih lanjut dampak dan implikasi dari pencapaian ini.

#### 1. Keterampilan dan Strategi yang Menonjol

Prestasi tim SMP yang berhasil meraih gelar juara menegaskan bahwa keterampilan dan strategi bermain memiliki peran yang signifikan dalam kompetisi *esports*. Ini menunjukkan bahwa pengalaman dan pemahaman yang kuat tentang permainan dapat menjadi keunggulan, bahkan di antara peserta yang lebih muda.

2. Kolaborasi Antar Generasi  
Partisipasi aktif tim-tim sekolah dasar dalam turnamen ini membawa pesan penting tentang kolaborasi antargenerasi. Meskipun berada di level usia yang lebih rendah, kesempatan untuk bersaing dalam turnamen dengan tim-tim yang lebih tua membuka pintu untuk pembelajaran dan inspirasi bagi mereka.
3. Motivasi dan Semangat Kompetitif  
Prestasi yang diraih oleh tim-tim sekolah dasar, khususnya juara kedua, menunjukkan bahwa motivasi dan semangat kompetitif yang kuat dapat membantu seseorang untuk berkembang dan bersaing di level yang lebih tinggi. Ini dapat memberikan dorongan positif bagi para pemain muda untuk terus mengasah keterampilan mereka.
4. Dampak Sosial dalam Komunitas  
Turnamen ini tidak hanya menjadi acara kompetitif, tetapi juga menjadi platform yang memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. Partisipasi dari berbagai kelompok usia membantu membangun solidaritas dan persatuan, menunjukkan bahwa *game* bisa menjadi alat untuk menghubungkan berbagai lapisan masyarakat.
5. Inspirasi dan Potensi di Masa Depan  
Prestasi yang diraih oleh tim-tim sekolah dasar dalam turnamen ini bisa menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk lebih berani dalam mengeksplorasi potensi mereka di dunia gaming. Hal ini menggarisbawahi pentingnya memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mengembangkan minat mereka dalam bidang yang diminati.

Hasil dari turnamen Mobile Legends di Desa Lebo tidak hanya sekadar menentukan siapa pemenangnya, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, semangat kompetisi, dan potensi kolaborasi antargenerasi dalam dunia esports (Bányai *et al.*, 2019). Hal ini menegaskan bahwa *gaming* dapat menjadi jembatan yang menghubungkan berbagai kelompok usia dalam semangat persaingan yang sehat dan mendidik (Nugraha and Subagio, 2021).

### Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada tingkat desa atau kelurahan yaitu Desa Lebo di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo.

### Kesimpulan

Turnamen *esports* Mobile Legends di Desa Lebo menunjukkan dampak positif dalam mempersatukan komunitas gaming pedesaan. Meskipun dibatasi pada peserta dari kalangan pelajar SD-SMP dan terlokalisasi hanya pada Desa Lebo, kompetisi ini membawa pesan penting tentang kolaborasi antargenerasi, keterampilan, dan semangat kompetitif yang dapat menginspirasi. Namun, ada potensi pengembangan lebih lanjut untuk menjangkau peserta dari berbagai kelompok usia dan daerah yang lebih luas guna memperluas dampak positif esports dalam masyarakat. Pada konteks lokal, turnamen ini menjadi bukti bahwa permainan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk membangun solidaritas dan persatuan di tengah komunitas yang beragam.

### Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala desa, tokoh dan warga desa Lebo di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo atas kerjasama dan dukungan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat.

### Daftar Pustaka

Abdirahman, R.Z. *et al.* (2023) 'Studi Pemanfaatan Sampah Organik untuk Perkembangbiakan Maggot di Tempat Pengolahan Sampah Terpadu (TPST) Desa Trosobo', *Nusantara Community*

*Empowerment Review*, 1(1), pp. 1–6.

Anugrah, M.R. *et al.* (2023) 'Pengabdian Masyarakat Penyaringan Air Menggunakan Alat Sederhana untuk Meningkatkan Kejernihan Air di Desa Kedungpeluk Sidoarjo', *Nusantara Community Empowerment Review*, 1(1). Available at: <https://doi.org/10.55732/ncer.v1i1.754>.

Bányai, F. *et al.* (2019) 'The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review', *Journal of Gambling Studies*, 35(2), pp. 351–365. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>.

Fadhila, D.N. *et al.* (2023) 'Seminar Penguatan Ideologi Pancasila di Madrasah Aliyah Salafiyah Ketegan Tanggulangin', *Nusantara Community Empowerment Review*, 1(1). Available at: <https://doi.org/10.55732/ncer.v1i1.756>.

FD, S.A., Muslimatun, S. and Damayanti G, M. (2019) 'Student-Led Community Service Activities in Indonesia International Institute for Life Sciences (I3I) for Building Collaborative Work And Social Awareness', *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, pp. 897–901. Available at: <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v2i0.432>.

Firdaus, M. *et al.* (2022) *Ragam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat*, *OSF Preprints*. Available at: <https://doi.org/10.31219/osf.io/fkhry>.

Nagorsky, E. and Wiemeyer, J. (2020) 'The Structure of Performance and Training in Esports', *PLOS ONE*. Edited by D.M. Pessôa Filho, 15(8), p. e0237584. Available at: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>.

Nugraha, W.H.A. and Subagio, I. (2021) 'Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur', *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12).

Prasetya, M.R.A. and Wijaya, H.H. (2021) 'Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi dan Regulasi di Indonesia', *JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education*, 2(2), pp. 18–27. Available at: <https://doi.org/10.38114/josepha.v2i2.154>.