

## Habitus Pembinaan Oleh Organisasi Esi Dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Pemain Esport

Andre Dwi Septian<sup>1\*</sup>, Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Sosiologi, FISIPOL-Unesa

[andre.22093@mhs.unesa.ac.id](mailto:andre.22093@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to analyze the coaching habitus implemented by the Esports Indonesia (ESI) Executive Board in Mojokerto City to improve esports player performance, identify the forms of capital that play a role in the coaching process, and explain the relationship between habitus, capital, and the arena in shaping esports athlete coaching practices. The study employed a qualitative approach using James P. Spradley's ethnographic method. Data collection techniques included participant observation, in-depth interviews, and documentation of ESI administrators, coaches, and esports athletes in Mojokerto City. Data analysis was conducted through domain analysis, taxonomic analysis, componential analysis, and cultural theme analysis. The theoretical framework used is Pierre Bourdieu's theory of practice, which encompasses the concepts of habitus, capital (economic, social, cultural, and symbolic), and the arena. The results show that the coaching conducted by ESI in Mojokerto City successfully formed a positive habitus in players through the instilling of routine practice, discipline, effective communication, self-evaluation, and a competitive mentality. This habitus is formed through ongoing interactions within the organizational arena, becoming an inherent dispositionplayer*

*Keywords: Habitus, Coaching, Esports, Pierre Bourdieu, Ethnography, James Spradley.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis habitus pembinaan yang diterapkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (ESI) Kota Mojokerto dalam meningkatkan prestasi pemain esport, mengidentifikasi bentuk-bentuk modal yang berperan dalam proses pembinaan, serta menjelaskan hubungan antara habitus, modal, dan arena dalam membentuk praktik pembinaan atlet esport. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi James P. Spradley. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap pengurus ESI, pelatih, serta atlet esport Kota Mojokerto. Analisis data dilakukan melalui tahapan analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial, dan analisis tema budaya. Kerangka teori yang digunakan adalah teori praktik Pierre Bourdieu yang meliputi konsep habitus, modal (ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik), serta arena. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan ESI Kota Mojokerto berhasil membentuk habitus positif pada pemain melalui pembiasaan latihan rutin, kedisiplinan, komunikasi yang efektif, evaluasi diri, serta mentalitas kompetitif. Habitus tersebut terbentuk melalui proses interaksi yang berlangsung secara terus-menerus dalam arena organisasi sehingga menjadi disposisi yang melekat pada pemain.

**Kata Kunci:** Habitus, Pembinaan, Esport, Pierre Bourdieu, Etnografi, James Spradley.

## 1. Pendahuluan

Penelitian mengenai habitus dalam pembinaan organisasi esport menjadi penting untuk dikaji karena perkembangan esport saat ini tidak hanya berkaitan dengan aktivitas bermain game semata, tetapi juga menyangkut proses pembentukan karakter, kedisiplinan, pola interaksi sosial, serta pencapaian prestasi pemain. Organisasi ESI Kota Mojokerto memiliki peran sebagai arena sosial yang mempertemukan pemain, official, komunitas, dan berbagai pihak lain dalam proses pembinaan esport. Melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus dalam lingkungan tersebut, terbentuk berbagai kebiasaan, nilai, dan pola perilaku yang kemudian menjadi habitus bagi pemain esport. Oleh karena itu penelitian ini berupaya memahami bagaimana proses pembinaan yang dilakukan ESI mampu membentuk habitus pemain esport dalam meningkatkan prestasi di Kota Mojokerto melalui perspektif teori Pierre Bourdieu. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai dinamika sosial dalam pembinaan organisasi esport serta kontribusinya terhadap peningkatan prestasi atlet esport.

Habitus menurut (Bourdieu, 1990) dalam teorinya bahwa sistem disposisi ialah suatu skema yang generatif dan menyesuaikan berdasarkan pada daerah khas yang dibangun. Dengan kata lain sistem disposisi di bangun oleh pola objektif kehidupan sosial yang memungkinkan hal ini tergantung pada posisi ditempatkannya di dunia sosial. Maka dari itu penelitian dengan judul *Habitus Pembinaan Organisasi Esi dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Atlet Esport* penting untuk diketahui agar persepsi masyarakat terhadap Esport di Indonesia berkembang dengan nilai yang baik dan mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi di Indonesia. Pada penelitian yang akan dilakukan akan lebih memfokuskan pada habitus pembinaan Esi terhadap pemain Esport maupun organisasinya dalam mengembangkan prestasi atau pencapaian dan kesiapan pemain ke dalam dunia Esport. Hal ini dikarenakan Proses pembinaan dalam organisasi esport tidak terlepas dari interaksi sosial yang terjadi antara pemain, pelatih, manajer, dan anggota komunitas lainnya. Interaksi tersebut secara tidak langsung membentuk kebiasaan, cara berpikir, serta pola tindakan yang berkembang dalam lingkungan organisasi. Kebiasaan yang terbentuk secara berulang dalam suatu lingkungan sosial inilah yang kemudian dapat dipahami melalui konsep habitus.

Melihat dari perkembangan Esport yang ada di Indonesia telah menunjukkan bahwa negara Indonesia siap dalam berkompetitif pada dunia Esport. Menurut (Suryana dan Dewi, 2021) Hal ini dikarenakan faktor perkembangan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi saat ini. Maka dari itu dibutuhkannya peran lembaga terkait dalam mendukung perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi digital telah memunculkan inovasi baru dalam dunia olahraga yaitu olahraga elektronik atau biasa disebut sebagai Esport. Perkembangan teknologi Esport atau olahraga elektronik telah berkembang di Indonesia. Selain itu Indonesia, esport telah menjadi bagian dari industri kreatif yang memiliki potensi besar dalam bidang ekonomi dan prestasi olahraga. Banyak generasi muda yang tertarik untuk terlibat dalam aktivitas esport, baik sebagai pemain, pelatih, manajer tim, maupun sebagai bagian dari komunitas penggemar. Tingginya minat masyarakat terhadap esport dapat dilihat dari banyaknya turnamen yang diselenggarakan di tingkat lokal, regional, hingga nasional. Selain itu, beberapa cabang permainan seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan lain-lain telah menjadi permainan yang populer dalam kompetisi esport di Indonesia. Perkembangan tersebut juga mendorong terbentuknya berbagai organisasi dan komunitas esport yang berfungsi sebagai wadah pembinaan bagi para pemain. Organisasi esport memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi pemain melalui berbagai kegiatan seperti

latihan rutin, strategi permainan, pembentukan kerja sama tim, hingga persiapan menghadapi kompetisi. Dalam hal ini, organisasi tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpulnya para pemain, tetapi juga sebagai ruang sosial yang membentuk nilai, kebiasaan, serta pola perilaku tertentu bagi para anggotanya. Dengan bertumbuhnya komunitas-komunitas Esport diharapkan mampu membina generasi muda dalam berprestasi di dunia Esport. Pada saat ini game tidak hanya sekedar bersenang-senang dan mengisi waktu luang, melainkan dengan bermain game masyarakat dapat berprestasi di dalamnya. Oleh karena itu adanya organisasi Esport menjadi wadah bagi masyarakat untuk belajar mengenai Esport. Menurut kutipan American Esport penyelenggaraan pertandingan Esport resmi pertama kali diadakan pada tahun 1970 dengan cabang olahraga nomer spacewar yang diadakan di Universitas Stanford. Lahirnya Esport pada saat ini membuka banyak peluang dalam aspek sosial di masyarakat. Di Indonesia telah terdapat industri-industri Esport yang telah terbentuk dan terkenal.

Pengaruh adanya pembinaan dari Organisasi Esi membantu masyarakat untuk membekali anak-anak usia pertumbuhan agar tidak menyalahgunakan teknologi khususnya pada bidang Esport. Anak-anak seringkali dikeluhkan terlalu sibuk dalam bermain game ketimbang membaca buku. Bahkan disetiap waktu kecanduan game mengakibatkan lupa waktu, seperti memainkan game di tempat sekolah, kelas, jalanan, dan tempat-tempat lainnya. Oleh karena itu organisasi ini memfasilitasi masyarakat untuk mengembangkan keterampilan khususnya di dunia Esport. Maka dari itu perlu untuk diteliti lebih lanjut mengenai pembinaan yang dijalankan oleh Esi kota Mojokerto dalam memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Serta tantangan organisasi dalam mengevaluasi pembinaan terhadap usia muda. Esport saat ini tidak lagi dipandang hanya sebagai aktivitas bermain game, tetapi telah berkembang menjadi fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang melibatkan berbagai aktor seperti pemain, komunitas, organisasi, hingga industri digital. Di Indonesia, perkembangan esport mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi internet dan tingginya penggunaan smartphone di kalangan generasi muda. Banyak komunitas dan organisasi esport bermunculan sebagai ruang pembinaan bagi para pemain untuk meningkatkan kemampuan, membangun kerja sama tim, serta berkompetisi dalam berbagai turnamen. Perkembangan tersebut juga mendorong terbentuknya berbagai organisasi esport di tingkat lokal hingga nasional yang berperan dalam melakukan pembinaan atlet dan pengembangan prestasi. Dalam proses pembinaan tersebut, terdapat pola kebiasaan, nilai, dan praktik sosial yang terbentuk dalam kehidupan para pemain maupun pengurus organisasi. Pola kebiasaan inilah yang dapat dipahami melalui konsep habitus, yaitu sistem disposisi yang terbentuk melalui pengalaman sosial dan kemudian memengaruhi cara individu berpikir, bertindak, dan berinteraksi dalam suatu lingkungan. Dengan demikian, kajian mengenai habitus dalam organisasi esport menjadi penting untuk memahami bagaimana proses pembinaan, interaksi sosial, serta nilai-nilai yang berkembang di dalam organisasi tersebut dapat memengaruhi prestasi pemain

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1 Habitus Pembinaan Esi dalam Meningkatkan Prestasi Pemain Esport**

Habitus adalah disposisi yang diimplementasikan pada dunia sosial. Habitus dapat tumbuh akibat ditempatkannya kondisi manusia di dunia sosial dalam waktu yang panjang di kehidupan sosialnya. Maka dari itu habitus sangat beragam dari ditempatkannya kondisi manusia di dunia sosial. Oleh karena setiap manusia memiliki habitus yang berbeda beda tergantung kondisi yang dialami oleh manusia itu sendiri di kehidupan sosialnya. Habitus memiliki dua karakter yang saling berkaitan, yaitu sebagai *structured structure* dan *structuring structure*. Sebagai *structured*

*structure*, habitus merupakan hasil dari proses sosial yang telah dialami seseorang sepanjang kehidupannya. Lingkungan keluarga, pendidikan, komunitas, organisasi, maupun pengalaman sosial membentuk cara individu berpikir, menilai, dan bertindak. Dengan kata lain, habitus merupakan produk dari struktur sosial yang telah lebih dahulu ada sehingga individu membawa berbagai disposisi yang diperoleh melalui proses sosialisasi.

Menurut (Pierre Bourdieu, 1990), habitus tidak hanya tercermin dalam cara berpikir, tetapi juga diwujudkan dalam bentuk tubuh melalui apa yang disebut *hexis*. Konsep ini menjelaskan bahwa nilai, kebiasaan, dan pengalaman sosial yang telah terinternalisasi akan tampak dalam sikap tubuh, cara berbicara, ekspresi, gerakan, hingga gaya seseorang dalam berinteraksi. Dengan demikian, tubuh menjadi media yang merefleksikan habitus yang dimiliki individu. *Hexis* terbentuk melalui proses pembiasaan yang berlangsung secara terus-menerus sehingga individu menampilkan perilaku tertentu secara spontan tanpa perlu dipikirkan terlebih dahulu. Seperti contoh, seseorang yang terbiasa hidup disiplin akan memperlihatkan sikap yang teratur, tepat waktu, serta mampu mengendalikan perilakunya dalam berbagai situasi.

teori Pierre Bourdieu (1977), *doxa* merupakan sekumpulan keyakinan, nilai, dan aturan yang diterima begitu saja oleh anggota suatu kelompok sebagai sesuatu yang dianggap wajar. Individu menjalankan aturan tersebut tanpa banyak mempertanyakan karena telah menjadi bagian dari kebiasaan yang berkembang dalam suatu arena sosial. *Doxa* terbentuk melalui proses sosialisasi yang berlangsung terus-menerus sehingga menjadi dasar dalam mengarahkan tindakan individu. Sementara itu, *orthodoxy* mengacu pada upaya mempertahankan nilai, aturan, atau pandangan yang telah dianggap benar agar tetap diakui dan dijalankan oleh seluruh anggota kelompok. Dalam kondisi ini, pihak yang memiliki otoritas berusaha memastikan bahwa norma-norma yang berlaku tetap dipatuhi sehingga keteraturan dalam suatu arena sosial dapat dipertahankan.

Penelitian ini menggunakan teori Pierre Bourdieu dengan mengacu pada konsep teori habitusnya, maka dari itu dapat dikaji bahwa lembaga Esport Seluruh Indonesia merupakan sebuah organisasi atau wadah yang menjadi aspek salah satu struktur organis yang memiliki fungsi pada masyarakat, sehingga kebutuhan saling melengkapi menciptakan habitus di dalamnya. Selain itu peran anggota maupun organisasi Esport Indonesia lainnya saling berfungsi satu sama lain dan mendukung perkembangan Esport di Indonesia dengan kegiatan organisasi Esport dan komunitas Esport serta memberikan saran dan masukan demi perkembangan organisasi atau komunitas Esport dalam membentuk pemain Esport generasi muda yang berprestasi dalam bidangnya yang tentunya bermanfaat bagi masyarakat itu sendiri.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Pendekatan Etnografi merupakan upaya dalam menggambarkan sebuah pola hidup atau perilaku, budaya dan nilai nilai yang ada di lingkungan masyarakat. Maka dari itu dilakukan pendekatan penelitian secara mendalam baik kelompok masyarakat, lembaga, maupun individu. Sedangkan kualitatif ialah metode mengumpulkan data dari informan atau sumber data yang berupa fakta dan faktual. Penelitian yang dilakukan dengan pendekatan etnografi metode kualitatif akan menganalisis kondisi lapangan atau mengikuti beberapa aktivitas Esport Kota Mojokerto membina pemain Esport kota Mojokerto.

Pendekatan etnografi yang dikembangkan oleh James P. Spradley merupakan metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami budaya suatu kelompok berdasarkan perspektif orang-orang yang berada di dalamnya. Spradley juga menekankan proses analisis yang bertahap, seperti analisis domain, taksonomi, komponen, dan tema budaya. Melalui tahapan tersebut,

peneliti dapat mengungkap pola perilaku, nilai, dan makna budaya yang berkembang dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat. Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan sebuah observasi yang bersifat alami dimana penelitian mengamati atau melihat secara langsung aktivitas pemain Esport

#### **4. Hasil dan Pembahasan**

Penerapan habitus pemain Esport dalam meningkatkan prestasi diwujudkan melalui lima domain budaya utama, yaitu habitus konsistensi, habitus kedisiplinan, habitus komunikasi, habitus evaluasi diri, dan habitus mentalitas kompetitif. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, habitus merupakan seperangkat disposisi yang terbentuk melalui proses pembiasaan yang berlangsung secara terus-menerus dalam suatu arena sosial. Habitus kemudian menjadi pedoman individu dalam berpikir, bertindak, dan merespons berbagai situasi yang dihadapi.

Organisasi ESI Kota Mojokerto berfungsi sebagai arena yang membentuk berbagai kebiasaan tersebut sehingga menjadi bagian dari karakter pemain Esport. James Spradley menekankan sebuah konsep pola budaya yang hidup dalam organisasi ESI Kota Mojokerto. Pola budaya ini terbentuk melalui sebuah lingkungan yang ada di Arena ESI kota Mojokerto. Peneliti mengikuti beberapa acara yang diadakan oleh ESI kota Mojokerto dan pihak luar yang bekerja-sama dalam rangka meningkatkan sebuah prestasi pemain Esport yang ada di Kota Mojokerto. Maka dari itu berdasarkan metode pendekatan etnografi James Spradley peneliti mengelompokkan pola-pola budaya yang ada di dalam sebuah arena ESI Kota Mojokerto, yaitu mengelompokkan pola budaya berdasarkan analisis domain, taksonomi, dan budaya. Selain itu temuan data ini tidak hanya berupa hasil wawancara, tetapi juga makna budaya pembinaan yang terbentuk secara terus-menerus

##### **4.1 Habitus Konsistensi**

Habitus konsistensi juga memberikan dampak nyata terhadap perkembangan pemain. Pertama, pemain memperoleh pengalaman bertanding yang lebih banyak karena lebih sering mengikuti turnamen dan kegiatan kompetitif. Pengalaman tersebut meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun strategi, mengambil keputusan saat pertandingan, serta beradaptasi dengan berbagai karakter lawan. Kedua, keterlibatan yang berkelanjutan memperluas jaringan sosial pemain karena mereka lebih sering berinteraksi dengan sesama atlet, pelatih, pengurus ESI, komunitas Esport, penyelenggara turnamen, hingga pihak KONI Kota Mojokerto. Jaringan tersebut menjadi modal sosial yang membuka peluang bagi pemain untuk memperoleh informasi mengenai kompetisi, pelatihan, maupun kesempatan mewakili daerah pada kejuaraan tertentu. Ketiga, konsistensi mengikuti pembinaan memperkuat rasa memiliki (sense of belonging) terhadap organisasi sehingga pemain menunjukkan loyalitas yang lebih tinggi terhadap ESI dan lebih berkomitmen dalam menjaga nama baik organisasi.

Selain berdampak pada pemain, habitus konsistensi juga memberikan manfaat bagi organisasi. Tingginya partisipasi anggota membuat program pembinaan dapat berjalan secara berkesinambungan, mempermudah koordinasi antaranggota, serta menciptakan budaya organisasi yang aktif dan produktif. Kehadiran anggota secara rutin juga memudahkan pelatih dalam melakukan evaluasi perkembangan kemampuan pemain karena proses pembinaan berlangsung secara terus-menerus. Dengan demikian, konsistensi tidak hanya menghasilkan perubahan pada tingkat individu, tetapi juga memperkuat efektivitas pembinaan yang dilakukan oleh organisasi.

Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa konsistensi tidak berhenti pada proses pembiasaan semata. Dalam organisasi ESI Kota Mojokerto, konsistensi menjadi mekanisme yang

menghubungkan pembentukan habitus dengan peningkatan modal sosial, modal budaya, dan peluang memperoleh prestasi. Semakin konsisten pemain mengikuti seluruh proses pembinaan, semakin besar peluang mereka mengembangkan kemampuan, memperluas relasi, memperoleh pengakuan dari organisasi, serta meningkatkan prestasi dalam arena Esport. Oleh karena itu, habitus konsistensi tidak hanya menghasilkan kebiasaan untuk selalu hadir dalam kegiatan organisasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi terbentuknya praktik-praktik lain yang mendukung perkembangan karier pemain Esport.

#### **4.2 Habitus kedisiplinan**

Habitus kedisiplinan memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan pemain. Pertama, pemain menjadi lebih mampu mengatur waktu antara kegiatan pembinaan, pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan pribadi sehingga tidak mudah mengabaikan tanggung jawab yang dimiliki. Kedua, kepatuhan terhadap jadwal latihan dan evaluasi membuat proses peningkatan kemampuan teknis berlangsung secara lebih konsisten karena pemain memperoleh kesempatan berlatih dan menerima umpan balik secara berkelanjutan. Ketiga, kedisiplinan membentuk sikap profesional dalam menghadapi kompetisi, seperti mempersiapkan diri sebelum pertandingan, mematuhi peraturan turnamen, menjaga sportivitas, serta menghormati keputusan wasit dan penyelenggara. Keempat, sikap disiplin meningkatkan kepercayaan pelatih dan pengurus terhadap pemain sehingga mereka lebih berpeluang dipilih untuk mengikuti seleksi maupun mewakili ESI dalam berbagai kejuaraan.

Selain berdampak pada individu, habitus kedisiplinan juga berkontribusi terhadap efektivitas pembinaan organisasi. Tingginya kepatuhan pemain terhadap jadwal dan tata tertib memudahkan pelatih menyusun program latihan secara sistematis, memperlancar koordinasi antarpemain, serta menciptakan suasana latihan yang kondusif. Kondisi tersebut mendukung terciptanya budaya organisasi yang profesional dan berorientasi pada peningkatan prestasi. Dengan demikian, kedisiplinan tidak hanya menjadi karakter individu, tetapi juga menjadi budaya kolektif yang memperkuat sistem pembinaan di Organisasi ESI Kota Mojokerto. kedisiplinan tidak hanya merupakan hasil dari proses pembiasaan, tetapi juga menjadi habitus yang direproduksi melalui rutinitas latihan, evaluasi, kepatuhan terhadap regulasi organisasi, serta pengalaman berkompetisi dalam arena Esport. Habitus kedisiplinan tersebut kemudian memperkuat modal budaya pemain berupa profesionalisme dan etika bertanding, sekaligus meningkatkan modal simbolik melalui tumbuhnya kepercayaan dari pelatih dan pengurus terhadap pemain yang menunjukkan komitmen tinggi dalam proses pembinaan.

#### **4.3 Habitus Evaluasi**

Habitus evaluasi diri memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pemain. Pertama, pemain menjadi lebih cepat mengenali kelemahan individu maupun tim sehingga kesalahan yang sama dapat diminimalkan pada pertandingan berikutnya. Kedua, kemampuan teknis pemain meningkat karena setiap evaluasi menghasilkan perbaikan terhadap strategi permainan, koordinasi tim, pengambilan keputusan, dan penguasaan mekanik permainan. Ketiga, evaluasi yang dilakukan secara terbuka memperkuat komunikasi dan rasa saling percaya antaranggota tim karena setiap pemain terbiasa menyampaikan pendapat dan menerima kritik secara konstruktif. Keempat, kebiasaan melakukan refleksi juga meningkatkan ketahanan mental (*mental resilience*), sebab pemain tidak mudah larut dalam kekalahan, tetapi mampu menjadikannya sebagai pengalaman belajar untuk meningkatkan performa pada kompetisi selanjutnya.

Selain memberikan dampak pada individu, habitus evaluasi diri juga memperkuat sistem

pembinaan di Organisasi ESI Kota Mojokerto. Hasil evaluasi menjadi dasar bagi pelatih dan pengurus dalam menyusun program latihan berikutnya, menentukan aspek yang perlu ditingkatkan, serta menyesuaikan strategi pembinaan dengan kebutuhan pemain. Dengan demikian, proses pembinaan berlangsung secara adaptif dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan, bukan sekadar mengulang pola latihan yang sama. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi diri tidak hanya meningkatkan kemampuan beradaptasi, tetapi juga membentuk habitus reflektif yang memengaruhi cara pemain berpikir dan bertindak dalam setiap kompetisi. Habitus tersebut kemudian memperkuat modal budaya melalui peningkatan kemampuan teknis dan pemahaman strategi permainan, sekaligus memperkuat modal sosial karena proses evaluasi dilakukan melalui komunikasi, diskusi, dan kerja sama antarpemain. Oleh karena itu, evaluasi diri tidak hanya menjadi sarana memperbaiki kesalahan, tetapi juga menjadi mekanisme reproduksi habitus yang mendukung peningkatan prestasi pemain Esport di Organisasi ESI Kota Mojokerto. Habitus tersebut kemudian memperkuat modal budaya melalui peningkatan kemampuan teknis dan pemahaman strategi permainan, sekaligus memperkuat modal sosial karena proses evaluasi dilakukan melalui komunikasi, diskusi, dan kerja sama antarpemain. Oleh karena itu, evaluasi diri tidak hanya menjadi sarana memperbaiki kesalahan, tetapi juga menjadi mekanisme reproduksi habitus yang mendukung peningkatan prestasi pemain Esport di Organisasi ESI Kota Mojokerto

#### **4.4 Habitus Mentalitas**

Habitus mentalitas kompetitif memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan pemain. Pertama, pemain menjadi lebih tangguh secara psikologis karena mampu mengendalikan rasa kecewa setelah mengalami kekalahan dan segera mempersiapkan diri untuk kompetisi berikutnya. Kedua, motivasi yang berkelanjutan membuat pemain tetap konsisten mengikuti latihan dan proses evaluasi sehingga kemampuan teknis serta pemahaman strategi terus berkembang. Ketiga, pemain menjadi lebih berani menghadapi lawan yang memiliki kemampuan lebih tinggi karena pertandingan dipandang sebagai kesempatan belajar, bukan semata-mata sebagai ajang untuk memperoleh kemenangan. Keempat, mentalitas kompetitif mendorong pemain memiliki orientasi jangka panjang terhadap karier Esport sehingga mereka tetap berkomitmen mengikuti pembinaan meskipun hasil yang diperoleh belum selalu sesuai harapan.

Selain berdampak pada individu, habitus mentalitas kompetitif juga memperkuat budaya pembinaan di Organisasi ESI Kota Mojokerto. Motivasi yang dimiliki pemain menciptakan suasana latihan yang lebih aktif, meningkatkan semangat untuk saling berbagi pengalaman, serta mendorong anggota tim untuk berkembang bersama. Budaya tersebut membuat setiap kompetisi dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran kolektif, bukan sekadar ajang menentukan menang atau kalah. Dengan demikian, pembinaan di ESI tidak hanya menghasilkan pemain yang memiliki kemampuan teknis, tetapi juga membentuk karakter atlet yang mampu bertahan, beradaptasi, dan terus berkembang dalam menghadapi dinamika kompetisi Esport. Namun, temuan yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa motivasi tersebut berkembang menjadi habitus mentalitas kompetitif melalui pengulangan pengalaman latihan, kompetisi, dan evaluasi dalam arena ESI. Habitus tersebut kemudian memperkuat modal budaya melalui peningkatan kemampuan teknis dan strategi permainan, memperluas modal sosial melalui keterlibatan aktif dalam komunitas Esport, serta berkontribusi terhadap terbentuknya modal simbolik ketika pemain memperoleh kepercayaan dan pengakuan atas ketekunan serta prestasi yang dicapainya.

## 5. Kesimpulan

Dapat disimpulkan Penegakan hukum terhadap penyedia situs film ilegal berdasarkan Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada kenyataannya belum berjalan secara optimal dan masih menunjukkan ketimpangan antara law in books dan law in action. Hambatan utama penegakan hukum ini berakar pada sifat delik aduan yang membatasi tindakan proaktif aparat, keterbatasan teknis metode pemblokiran situs yang mudah diatasi pelaku melalui domain hopping, serta masih rendahnya budaya hukum masyarakat terhadap perlindungan kekayaan intelektual. Ditinjau melalui Teori Pilihan Rasional James Coleman, fenomena ini bertahan akibat kalkulasi utilitarian dari penyedia situs dan konsumen. Penyedia situs secara rasional memilih untuk terus mengoperasikan platform ilegal demi meraih keuntungan ekonomi yang masif dari iklan perjudian dan malware dengan persepsi risiko hukum yang minim akibat anonimitas ruang siber. Di sisi lain, masyarakat sebagai konsumen secara rasional memilih situs ilegal untuk meminimalkan biaya pengeluaran hiburan dan menikmati kepraktisan akses, seraya mengabaikan risiko keamanan siber serta dampak moral dari pembajakan. Fenomena pembajakan film ini bukan sekadar kejahatan pelanggaran hak cipta biasa, melainkan ancaman multidimensional yang merugikan ekosistem industri

## Daftar Pustaka

- [1] Abbas, Basim Khudhair, Israa Asaad Jasim, and Waseem Saad Nsaif. 2019. "A Comparative Study of the Growth of Electronic Sports in the World and the Important Global E-Sports Achievements." *International Journal of Computer Science and Mobile Computing* 8(1): 144–53. <https://www.academia.edu/download/59507903/V8I120192920190604-37692-q8c363.pdf>.
- [2] Afnizal, M., Daulay, H., Saladin, T. I., Munthe, H. M., & Elida, L. (2023). *Habitus pemain game online dalam kekerasan verbal di warung kopi*. *SIBATIK Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 2(5), 1623–1636
- [3] Aziz, A., & Rahmania, R. (2022). *Perkembangan E-Sport dari perspektif pelaku E-Sport (Event Organizer dan Team Esport) di Kabupaten Pandeglang*. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial*, 2(3), 1–10.
- [4] Anggraini, Dian. 2020. "PEMBINAAN PEGAWAI DALAM PELAKSANAAN TUGAS DI BIRO UMUM KANTOR GUBERNUR PROVINSI SUMATERA SELATAN." *Jurnal Ilmu Administrasi dan Studi Kebijakan (JIASK)* 2: 1–7.
- [5] Baba, Mastang Ambo. 2017. *ANALISIS DATA PENELITIAN*. ed. Ardianto. Aksara Timur.
- [6] Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Doubleday.
- [7] Bubna, Kabir, Michael Geoffrey Trotter, Matthew Watson, and Remco Polman. 2023. "Coaching and Talent Development in Esports: A Theoretical Framework and Suggestions for Future Research." *Frontiers in Psychology* 14(May): 1–7. doi:10.3389/fpsyg.2023.1191801.
- [8] Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241–258). Greenwood Press.
- [9] Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. D. (1992). *An invitation to reflexive sociology*. University of Chicago Press.
- [10] Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford University Press
- [11] Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press
- [12] Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell
- [13] Creswell. 2018. *Writing Center Talk over Time A Mixed-Method Approach*. SAGE. doi:10.4324/9780429469237-3.
- [14] Elias, N., & Dunning, E. (1986). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Basil Blackwell.
- [15] Fattah, Abdul. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. ed. Meyniar Albina. Harfacreative.
- [16] Fitriana, Anis. 2020. "KOMUNITAS SAE ALIT DI TAMAN RINGIN BUDHO PARE kota FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) KEDIRI."
- [17] Granovetter, M. S. (1973). *The strength of weak ties*. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380.

- [18] Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks* (Q. Hoare & G. N. Smith, Eds. & Trans.). International Publishers.
- [19] Hafil, Ansar, and International Business Management. 2021. "Integrating the Young Generation of Workers through Sports and Esports Coaching Methods ." Integrating the young generation of workers through sports and esports coaching methods. Bachelor Project submitted for the degree of Bachelor of Science HES in International Business Management (June).
- [20] Hong, Hee Jung. 2023. "ESports: The Need for a Structured Support System for Players." *European Sport Management Quarterly* 23(5): 1430–53. doi:10.1080/16184742.2022.2028876.
- [21] Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). *Esports.edu: An Inventory and Analysis of Global Higher Education Esports Academic Programming and Curricula*. *International Journal of Esports*.
- [22] Kusumastuti, Adhi. 2019. *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. ed. Fitratun. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- [23] Kuusisto, V. (2021). *What is it to be a sport? Field theory analysis of esports in Finland* (Master's thesis). LUT University.
- [24] Maliki, Zainuddin. 2012. *Rekonstruksi Teori Sosial Modern* HAL 120. Yogyakarta.
- [25] Nagorsky, Eugen, and Josef Wiemeyer. 2020. 15 *PLoS ONE* The Structure of Performance and Training in Esports. doi:10.1371/journal.pone.0237584.
- [26] Nartin. 2024. *Metode Penelitian Kualitatif*.
- [27] Nugraha, Wildan Hernanda Agung. 2021. "Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur." *Jurnal Prestasi Olahraga* 04(12): 44–52.
- [28] Nur Fikri, Khoiri. 2021. "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)." *IAIN JOURNAL PONOROGO*.
- [29] Plos, The, and O N E Staff. 2021. "Erratum: The Structure of Performance and Training in Esports (*PLoS ONE* (2020) 15:8 (E0237584) DOI: 10.1371/Journal.Pone.0237584)." *PLoS ONE* 16(4 April): 250316. doi:10.1371/journal.pone.0250316.
- [30] Quartino, Dharmawan Cahya., Irawan Fajar Awang. 2021. "Analysis of the Development of E-Sport Reviewed from the Industrial Revolution 4 . 0 in the Semarang." *Jurnal Literasi Olahraga* 2(3): 169–73. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO>.
- [31] Reynaldi, A, M J Amin, and M H Saleh. 2021. "Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (IndonESIAn E-Sport Assosiaction) Samarinda." *Jurnal Ilmu Pemerintahan*. <http://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/jip/article/view/907%0Ahttp://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/jip/article/download/907/299>.
- [32] Ribeiro, A., López-Carril, S., & Calapez, T. (2024). *Do the Olympic Values Influence the Social Capital and the In-Game Commitment? A Case Study of Esports Players*. *Games and Culture*