

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia *esport* (olahraga elektronik) telah menjadi fenomena yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. *Esport* adalah kompetisi video game yang melibatkan pemain individu atau tim yang bersaing dalam berbagai permainan video. *Esport* telah menjadi industri yang berkembang pesat di seluruh dunia dan memiliki basis penggemar yang besar. Hal ini juga telah menciptakan peluang karier bagi para pemain, pelatih, pengelola acara, dan penyiar, serta menjadi sumber hiburan bagi penonton.¹

Esport telah berkembang menjadi industri profesional yang menghasilkan jutaan dolar. Pemain profesional, pelatih, analis, dan manajer tim memiliki kontrak eksklusif, sponsor, dan pendapatan dari hadiah turnamen. Turnamen besar seperti The International (Dota 2), League of Legends World Championship, dan Overwatch League telah menarik perhatian internasional dan menawarkan hadiah uang tunai dalam

¹ Yulian Masda, *Puspadanta Gonzaga*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2022), h. 135.

jumlah besar. Ini menunjukkan betapa seriusnya dunia esport dalam menciptakan acara-acara berkelas dunia.²

Esport semakin diakui di tingkat internasional, dan diskusi tentang kemungkinan inklusi *esport* dalam Olimpiade atau penyelenggaraan acara-acara *esport* sendiri dalam skala internasional. *Esport* di tingkat internasional telah menjadi industri yang berkembang pesat, dan terus mendapatkan pengakuan dan dukungan yang lebih besar dari masyarakat, sponsor, dan media. Hal ini menunjukkan bahwa esport bukan lagi sekadar hobi, tetapi sebuah bentuk olahraga elektronik yang sangat serius dan kompetitif di tingkat global.³

Ada banyak turnamen *esport* yang diadakan di seluruh dunia, seperti The International untuk Dota 2, League of Legends World Championship, dan banyak lagi. Turnamen ini menarik tim dan pemain terbaik dari berbagai negara. *Esport* memiliki berbagai organisasi dan badan pengatur yang mengatur dan mengawasi berbagai kompetisi dan liga. Beberapa organisasi besar termasuk ESL (*Electronic Sports League*), Riot Games, dan Valve Corporation. Pemain *esport* profesional seringkali memiliki penghasilan yang signifikan dari sponsor, hadiah turnamen, dan

² Saparti Sant, *Menjadi Pro Player Mobile Legends: Become a Mobile Legend Pro Player*, (Jakarta: Serambi Buku, 2023), h. 5.

³ Faidillah Kurniawan, "Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15, No. 2, (2019), h. 63-64.

kontrak dengan tim. Mereka berlatih secara intensif dan seringkali memiliki manajer dan pelatih yang membantu mereka meraih sukses.⁴

Esport telah mendapatkan basis penggemar yang besar dengan jutaan orang yang menonton turnamen secara langsung atau melalui siaran online. Situs web seperti Twitch memungkinkan penggemar untuk menyaksikan pemain favorit mereka dalam aksi. Beberapa turnamen *esport* memiliki hadiah uang yang sangat besar. The International 2021, misalnya, memiliki hadiah total lebih dari 40 juta dolar AS. *Esport* juga telah mendapatkan popularitas sebagai hiburan. Banyak saluran TV dan platform streaming secara rutin menyiarkan turnamen dan pertandingan *esport*. Banyak merek besar telah menjadi sponsor dalam *esport* untuk memanfaatkan pasar yang berkembang pesat dan mencapai audiens yang lebih muda. *Esport* juga telah menjadi subjek pembicaraan dalam konteks Olimpiade. Meskipun belum menjadi bagian dari Olimpiade, ada upaya untuk mengintegrasikan *esport* ke dalam program Olimpiade di masa depan.⁵

Indonesia adalah salah satu pasar *esport* terbesar di Asia Tenggara, dan banyak pemain, tim, dan penonton *esport* aktif ada di negara ini. *Esport* telah berkembang pesat di Indonesia, terutama sejak popularitas

⁴ Influencer Marketinghub, "The Incredible Growth of *esport* (+ *esport* Statistics)", <https://influencermarketinghub.com/esport-stats/>, diakses pada tanggal, 21 Oktober 2023, pukul 19.35 WIB.

⁵ Faidillah Kurniawan, "Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, h. 66.

permainan *daring* (online) semakin meningkat. Banyak pemain Indonesia yang telah mencapai prestasi tinggi dalam turnamen internasional, seperti Dota 2, Mobile Legends, dan PUBG Mobile. Beberapa game yang sangat populer di Indonesia termasuk Mobile Legends, Free Fire, Dota 2, dan PUBG Mobile. Game-game ini memiliki komunitas besar dan turnamen terorganisir secara rutin.

Ada beberapa organisasi dan tim *esport* terkenal di Indonesia, tim-tim seperti RRQ (Rex Regum Qeon), EVOS, dan Aerowolf sering bersaing dalam kompetisi lokal dan internasional. Mereka memiliki pemain terkenal dan penggemar yang besar. Indonesia memiliki banyak turnamen dan kompetisi *esport*, baik skala lokal maupun internasional. Beberapa turnamen besar di Indonesia termasuk Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia, PUBG Mobile Indonesia National Championship (PINC), dan sebagainya.

Streaming game adalah aspek penting dari *esport* di Indonesia, Banyak pemain dan penonton *esport* Indonesia menggunakan platform seperti YouTube dan Twitch untuk menonton dan menyiarkan pertandingan, serta berinteraksi dengan komunitas *esport*. Pemerintah Indonesia telah mulai mendukung *esport* dengan berbagai inisiatif, seperti mengakui *esport* sebagai cabang olahraga. Ini menciptakan peluang bagi atlet *esport* untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan resmi.

Di Indonesia, masuknya industri *esport* cukup mendapat sambutan hangat bagi para penikmat video game dan para pelaku bisnis diberbagai bidang, seperti konveksi, elektronik, teknologi dan lain sebagainya. Kendati demikian, bukan berarti *esport* tidak mendapat penolakan dari berbagai pihak karena banyaknya kemungkinan timbulnya efek buruk bagi pertumbuhan generasi bangsa dimasa mendatang. Masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa bermain sebuah video game hanya akan membuang waktu saja, menjadikan seorang anak cenderung bermalas-malasan, serta ketakutan akan kecanduan bermain *personal computer* (PC) maupun gadget yang bisa menyebabkan kerusakan pada mata. Namun, sekali lagi masuknya industri ini ke Indonesia sedikit membawa angin segar untuk pertumbuhan ekonomi masyarakat Indonesia.⁶

Indonesia juga menjadi tuan rumah beberapa ajang *esport* internasional. Salah satu contoh adalah Asian Games 2018 di Jakarta, di mana *esport* diakui sebagai ajang resmi dan mendapatkan perhatian besar. *Esport* terus berkembang di Indonesia dan memiliki potensi besar sebagai industri dan sebagai wadah untuk pemain dan penggemar yang

⁶ Elizabeth Belinda dan Agustinus Sutanto, "Gaming Community Arena", *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Vol. 1, No. 2, (Agustinus), h. 1830.

bersemangat. Indonesia memiliki komunitas *esport* yang kuat dan berdedikasi yang terus mendukung pertumbuhan *esport* di negara ini.

Esport di dunia Islam tidak berbeda secara fundamental dengan *esport* di tempat lain. Pemain dari berbagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim berpartisipasi dalam kompetisi *esport*, seperti League of Legends, Counter-Strike, Dota 2, dan banyak permainan lainnya. Ada turnamen *esport* yang diikuti oleh pemain dari negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim, seperti Arab Saudi, Mesir, Malaysia, Indonesia, Turki, dan banyak lagi.⁷

Dalam konteks Islam, *esport* dapat diakui dan dihargai selama aktivitas tersebut mematuhi prinsip-prinsip umum Islam. Pemain *esport* diharapkan untuk memprioritaskan kewajiban agama, menjaga etika dan keadilan dalam permainan, menghindari unsur-unsur yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam, dan memastikan bahwa kegiatan tersebut tidak merusak kesehatan fisik dan mental mereka. Pendekatan yang seimbang dan bijaksana terhadap *esport* dapat memungkinkan individu untuk menikmati hiburan ini sambil tetap mematuhi nilai-nilai dan prinsip-prinsip agama Islam. Sebagaimana dalam Surat Al-Baqarah ayat 42 yang berbunyi:

⁷ Fadhillah Adetia Lubis, "Pemberian hadiah pada turnamen game mobile legends perspektif Yusuf Qardhawi: Studi di Komunitas *esport* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang". *E-Skripsi*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, UIN Maulana Malik Ibrahim, (2020), h. 29.

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ٤٢

*Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui (Q.S Al-Baqarah:42).*⁸

Meskipun *esport* menawarkan peluang ekonomi, ada tantangan terkait dengan pemenuhan prinsip-prinsip ekonomi syariah. Misalnya, ada masalah terkait dengan perjudian dalam *esport*, yang melanggar prinsip-prinsip haram dalam ekonomi syariah. Selain itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan instrumen keuangan yang sesuai dengan prinsip ekonomi syariah untuk mendukung investasi dalam industri *esport*. Dalam konteks ekonomi syariah, relevansi *esport* dalam pembangunan ekonomi umat menjadi sebuah perdebatan, karena perlu memastikan bahwa praktik-praktik dalam industri *esport* sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi syariah. Oleh karena itu, perlu kajian lebih lanjut untuk memahami bagaimana *esport* dapat diintegrasikan dengan prinsip-prinsip ekonomi syariah dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi umat Muslim.

Berdasarkan isi pembahasan di atas penulis tertarik untuk membuat dan mengkaji penelitian dengan judul dengan judul penelitian **“Kontribusi Esport dalam Perekonomian di Indonesia Menurut Perspektif Ekonomi Syariah”**.

⁸ Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, Tarj: Zaini Dahlan, Cet ke-25, (Yogyakarta: UII Press, 2021), h. 35.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah berikut ini:

1. Bagaimana kontribusi esport dalam perekonomian di Indonesia?
2. Bagaimana *esport* dalam kajian ekonomi syariah?

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang diambil oleh penulis sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada kontribusi esport dalam perekonomian di Indonesia menurut perspektif ekonomi syariah
2. Sasaran penelitian ini adalah pengembangan Esport dalam dalam perekonomian di Indonesia dan melihat pandangan ekonomi syariah terhadap esport

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan fokus penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dari hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kontribusi esport dalam perekonomian di Indonesia menurut perspektif ekonomi syariah
2. Untuk mengetahui esport dalam kajian ekonomi syariah.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu berbentuk teoritis dan berbentuk praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan terkait perkembangan di bidang Esport dalam kaitannya terhadap perekonomian di Indonesia secara syariah.
- b. Dapat dijadikan titik tolak sebagai pemikiran lebih lanjut, baik untuk penelitian yang bersangkutan maupun oleh penelitian lain sehingga kegiatan penelitian dapat dilakukan secara berkesinambungan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu masyarakat dalam memberi pemahaman dan informasi mengenai sisi positif yang bisa didapatkan dari bidang Esport sehingga bisa menjadi acuan atau tolak ukur bagi masyarakat jika kelak salah satu dari keluarganya ingin menggeluti bidang ini serta menjadi bahan masukan bagi para pemangku kepentingan di bidang Esport dan Pengurus Besar Esport Indonesia, guna memaksimalkan peluang yang bisa dihasilkan dari bidang ini untuk kemajuan ekonomi bangsa serta meminimalisir

permasalahan-permasalahan yang akan terjadi dimasa yang akan datang.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Jumlah penelitian yang dijadikan sebagai referensi penelitian berjumlah 5 penelitian. Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan para peneliti terdahulu, seperti dalam objek dan subjek penelitian, waktu penelitian. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Azri Bhari, Mahyuddin Khalid, Mohd Faiz, dkk, E-Sukan (Sukan Elektronik)	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa e-sukan adalah salah satu aktivitas positif kepada masyarakat serta mempunyai banyak kelebihan tersendiri,	Persamaan: Metode penelitian kualitatif, Pembahasan mengenai game online atau olahraga elektronik. Perbedaan : penelitian

	Menurut Perspektif Islam (2022). ⁹	manakala elemen negatif yang terdapat dalam e-sukan perlu dikenal pasti dan dimurnikan agar ia bermanfaat kepada semua.	ini membahas <i>esport</i> menurut perspektif Islam sedangkan penulis lebih membahas kepada peran <i>esport</i> dalam pembangunan ekonomi syariah.
2.	Tolchah Mansur, Khairulyadi, Siti Ikramatoun, Game Online Dan Fatwa Haram, (2021) ¹⁰	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan PUBG Mobile bukan hanya sekedar permainan, hobi atau mengisi waktu luang, tetapi juga terkait dengan solidaritas komunitas, pendapatan, profesi sebagai	Persamaan: Pembahasan yang dipermasalahkan terkait Game online dalam perspektif islam sekaligus ekonomi syariah. Perbedaan: Metode penelitian

⁹ Azri Bhari, dkk., "E-Sukan (Sukan Elektronik) Menurut Perspektif Islam" *Internasional Research Journal Of Shariah Muamalat and Islam*, Vo. 4 No. 10, (Maret 2022), Universitas Teknologi Mara

¹⁰ Tolchah Mansur, Khairulyadi, Siti Ikramatoun, "Game Online Dan Fatwa Haram (Respon Komunitas Pubg Mobile Di Banda Aceh)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fisip Unsyiah*, Vol. 6 No. 3 (September 2021), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Syiah Kuala, h.1 - 15

		atlet, dan perkembangan dunia yang mengarah pada kehidupan dunia maya, tidak terkecuali olahraga elektornik.	
3.	Nanda Khairiyah, Analisis Penggunaan Vidio Game Online Sebagai Media Dakwah (2020) ¹¹	Hasil penelitian ini yaitu dakwah bisa memanfaatkan game online serta sejumlah game online islami yang bermuculan yang diminati netizen.	Persamaan: metode penelitian dan pembahasan terkait game online (esport) Perbedaan: penelitian ini membahas <i>game online</i> sebagai media dakwah sedangkan penulis lebih membahas kepada peran <i>esport</i> dalam pembangunan ekonomi syariah.

¹¹ Nanda Khairiyah, “Analisis Penggunaan Vidio Game Online Sebagai Media Dakwah”. *An-Nufus: Jurnal Kajian Islam tasawuf dan Psikoterapi*. Vol. 1 No. 2 (Januari 2020) STAI Al Aqidah AL Hasyimiyah, h. 24 – 41.

4.	Birna Roberto Turnip, Alexandra Hukum, Pengaruh Perkembangan Industri Esport Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (2023) ¹²	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan industri esport berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia melalui beberapa aspek seperti peningkatan pendapatan, terbukanya lapangan kerja baru, peningkatan penerimaan pajak dan peningkatan pariwisata.	Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif dan membahas tentang esport terhadap pertumbuhan ekonomi. Perbedaan: penelitian ini membahas tentang <i>esport</i> terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia sedangkan penulis membahas tentang <i>esport</i> dalam pembangunan ekonomi umat menurut ekonomi syariah.
----	--	--	--

¹² Birna Roberto Turnip dan Alexandra Hukom, “Pengaruh Perkembangan Industri Esport Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia”, *Cemerlang: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, Vol. 3 No. 2 (Mei 2023) Universitas Palangkaraya, h. 131 – 139.

5.	Trian Saputra, Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (2019) ¹³	Penelitian ini membahas tentang permainan interaktif dalam hubungannya dengan ekonomi kreatif yang mencakup industri dengan kreativitas sumber daya manusia sebagai aset utama untuk memanfaatkan dan menciptakan nilai tambah ekonomi serta dampak yang akan ditimbulkan dari permainan tersebut.	<p>Persamaan: metode penelitian dan pengembangan ekonomi dalam dunia permainan digital menurut ekonomi syariah</p> <p>Perbedaan: penelitian ini membahas tentang permainan interaktif dalam perspektif ekonomi syariah sedangkan penulis membahas tentang esport dalam pembangunan ekonomi umat menurut ekonomi syariah</p>
----	--	--	---

¹³ Trian Saputra, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif dalam Perspektif Ekonomi Islam*, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019), h. 48.

G. Kerangka Pemikiran

Esport telah menjadi salah satu industri yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dan perannya dalam pembangunan ekonomi tidak dapat diabaikan. *Esport* telah menjadi pasar yang sangat menguntungkan, dengan pendapatan yang berasal dari berbagai sumber, seperti iklan, sponsor, penjualan tiket, siaran langsung, dan penjualan merchandise. Hal ini menghasilkan investasi besar dari perusahaan, sponsor, dan investor, menciptakan peluang ekonomi yang signifikan. Industri *esport* menciptakan banyak lapangan kerja, termasuk pemain profesional, pelatih, manajer, kru produksi acara, perancang permainan, pengembang perangkat keras dan perangkat lunak, dan banyak lagi. Selain itu, ada juga peluang pekerjaan di sektor pendukung seperti penyiar, komentator, dan jurnalis. Infrastruktur dan fasilitas: Untuk mendukung pertandingan *esport*, diperlukan infrastruktur dan fasilitas khusus. Pembangunan arena *esport*, pusat pelatihan, dan studio siaran langsung menciptakan peluang untuk sektor konstruksi dan real estate.¹⁴

Hukum game online dalam Islam tidak memiliki satu jawaban tunggal, karena pandangan tentang permainan online dapat beragam di kalangan ulama dan masyarakat Muslim. Beberapa faktor yang memengaruhi pandangan ini termasuk jenis game, waktu yang dihabiskan

¹⁴ Tolchah Mansur, Khairulyadi dan Siti Ikramatoun, "Game Online dan, h. 10.

dalam bermain game, dampaknya pada kehidupan individu, dan ketentuan etika Islam. Berikut adalah beberapa pandangan yang mungkin ada dalam Islam mengenai game online:

1. Permainan yang tidak mengandung unsur haram

Jika game online tidak mengandung unsur-unsur haram seperti judi, pornografi, atau kekerasan yang ekstrem, maka bisa dianggap sebagai aktivitas rekreasi yang sah dalam Islam. Tetapi perlu diingat bahwa pemain tidak boleh mengabaikan kewajiban agama mereka atau bermain hingga kecanduan.

2. Waktu yang dihabiskan dalam bermain game

Islam mendorong seimbang dalam menghabiskan waktu. Jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game hingga mengabaikan kewajiban agama, pekerjaan, atau keluarga, ini bisa dianggap tidak sesuai dalam Islam.

3. Konten edukatif

Beberapa game online dapat memiliki konten edukatif yang bermanfaat, seperti permainan yang mengajarkan sejarah, matematika, atau keterampilan lainnya. Memainkan game semacam ini bisa dianggap sebagai sesuatu yang positif dalam Islam.

4. Interaksi sosial

Beberapa game online dapat memungkinkan interaksi sosial dengan pemain lain. Jika interaksi tersebut dilakukan dengan sopan dan sesuai etika Islam, itu bisa dianggap positif.

5. Dampak pada perilaku dan moral

Islam menekankan pentingnya menjaga moralitas dan perilaku yang baik. Jika game online mempengaruhi perilaku dan moral pemain dengan cara negatif, maka perlu dihindari.¹⁵

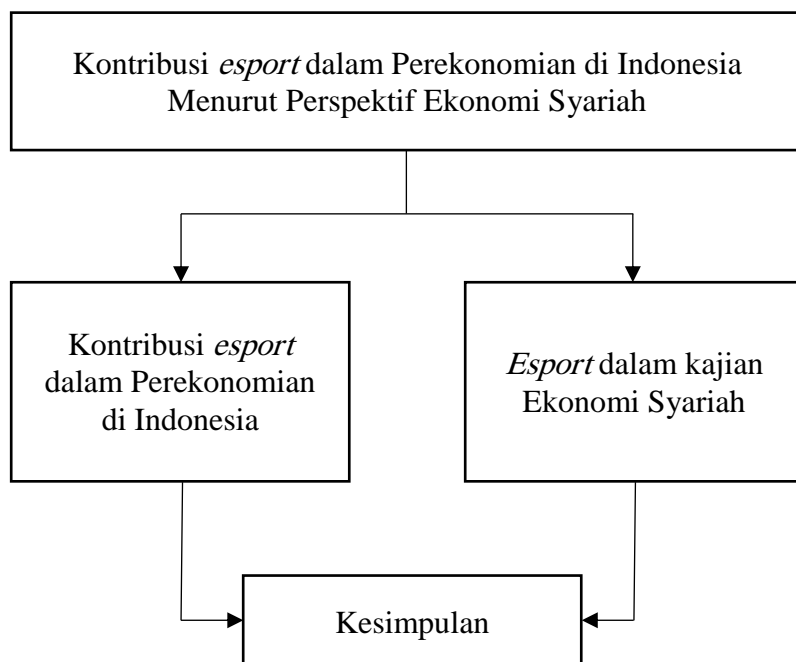
Acara *esport* yang besar seringkali menarik banyak penonton dari berbagai daerah dan negara. Ini menghasilkan pendapatan dari pariwisata, termasuk hotel, restoran, transportasi, dan bisnis lokal lainnya. Tim *esport* dan pemain terkenal sering memiliki merchandise mereka sendiri, seperti

¹⁵ Nanda Khairiyah, "Analisis Penggunaan Video Game Online, h.27.

pakaian, perangkat keras, dan barang-barang lainnya. Penjualan merchandise ini menciptakan bisnis tambahan yang menghasilkan pendapatan dan menciptakan peluang bagi perusahaan rintisan.

Pada dasarnya jumlah pemain *esport* pada suatu daerah dapat terbentuk menjadi besar jika suatu daerah memiliki fasilitas yang besar juga. Pertumbuhan penduduk yang besar ini cenderung akan menjadi lambat apabila jumlah tenaga kerja tidak terserap dengan baik ke dalam lapangan pekerjaan. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka penulis tertarik untuk membahas tentang Kontribusi Esport terhadap Perekonomian di Indonesia Menurut Perspektif Ekonomi Syariah yang digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1. 1 Kerangka Pemikiran



H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Metode penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif ini fokus pada pemeriksaan kata-kata, pembentukan gambaran yang kompleks, penyajian pandangan responden secara rinci, dan eksplorasi studi pengalaman.¹⁶ Tujuan dari penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif ini adalah untuk menyelidiki, menggambarkan, dan merangkum berbagai kondisi serta situasi yang terdapat dalam data yang telah dikumpulkan.

2. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data dalam penelitian ini merujuk pada subjek dari mana data diperoleh.¹⁷ Dalam konteks penelitian ini, penggunaan data melibatkan sumber data primer dan data sekunder. Data sekunder mengacu pada informasi yang telah dikumpulkan dari sumber-sumber tertulis di mana data tersebut sebelumnya telah dikumpulkan oleh pihak lain.¹⁸ Data ini meliputi

¹⁶ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Gaung Persada, 2019), h.

11

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 116.

¹⁸ Dermawan Wibisono, *Riset Bisnis Panduan Bagi Praktisi dan Akademisi*, h. 37.

kajian pustaka dari buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang bisa penulis gunakan sebagai pelengkap.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dilihat dari metode dan teknik pengumpulan data, teknik yang digunakan penulis adalah observasi dan studi dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan bentuk pengamatan dengan menggunakan indra penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pengamatan dalam istilah sederhana adalah proses peneliti dalam melihat situasi lokasi penelitian.¹⁹ Dengan demikian peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke subjek dan objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal terkait dengan penelitian yang berupa catatan, hasil penelitian, buku, surat kabar, majalah, Undang-Undang, putusan, peraturan, dan sebagainya.²⁰ Studi dokumentasi yang akan digunakan oleh penulis adalah mencari informasi melalui buku, artikel jurnal,

¹⁹ Nurdinah Hanifah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*, (Bandung: LIPI Press, 2014), h. 66.

²⁰ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*,, h. 66.

karya ilmiah yang mampu memberikan informasi tambahan mengenai Kontribusi Esport dalam Perekonomian di Indonesia Menurut Perspektif Ekonomi Syariah.

4. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses sistematis mencari dan membandingkan data hasil yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, menguraikannya ke dalam satuan-satuan, mensistensiskannya, menyusun ke dalam pola-pola, memilih yang paling penting serta memeriksa dan menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis menurut Milles dan Huberman yang terdiri dari:

- a. Reduksi data adalah suatu proses analisis yang bertujuan untuk menyaring, memisahkan, memfokuskan, membuang, dan mengorganisir data guna mencapai kesimpulan.
- b. Display data merupakan langkah penyajian data setelah melalui proses reduksi data. Dalam konteks penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan melalui bentuk rangkuman, bagan, hubungan antar kategori, pola, dan elemen lainnya agar

informasi dapat dipahami dengan mudah. Organisasi data yang telah terstruktur mempermudah pemahaman terhadap konsep, kategori, hubungan, serta perbedaan dalam setiap pola atau kategori.

- c. Kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap akhir dalam suatu penelitian. Kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah seiring berjalannya penelitian, tergantung pada dukungan bukti yang ditemukan. Jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang konsisten, maka kesimpulan tersebut menjadi lebih fleksibel. Kesimpulan dari hasil penelitian harus dapat menjawab rumusan masalah yang diajukan dan berkontribusi untuk menghasilkan pengetahuan baru di bidang ilmu yang sebelumnya belum terungkap. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi yang lebih jelas mengenai objek atau fenomena yang sebelumnya tidak terlalu terdefinisi, dan bahkan dapat mencakup pengembangan hipotesis atau teori baru.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini akan di bagikan ke dalam lima bab pembahasan, yaitu sebagai berikut:

Bab pertama: Pendahuluan, penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua: kajian pustaka, pembahasan tentang *electronic sport*, pembangunan ekonomi dan ekonomi syariah.

Bab ketiga: deskripsi perkembangan *electronic sports*, menjelaskan tentang sejarah *electronic sports*, kompetensi dalam *electronic sports dan electronic Sports* sebagai olahraga.

Bab empat: deskripsi hasil penelitian, pada bab ini membahas tentang kontribusi esport dalam perekonomian di Indonesia, dan *esport* dalam kajian ekonomi syariah,

Bab kelima: Penutup, bab ini menguraikan bagian dari penelitian ini yaitu kesimpulan dan saran.