

E-Sport Dan Dunia Gaming Sebagai Realitas Alternatif

Muhammad Fajar¹, Yulenni Bandora Koli², M. Ridwan Said Ahmad³

Pasca Sarjana Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar

E-mail : mf3007532@gmail.com, yulennibandora@gmail.com, m.ridwan.said.ahmad@unm.ac.id

Article History:

Received: 16 Mei 2025

Revised: 23 Juli 2025

Accepted: 02 Agustus 2025

Keywords: *E-sport, dunia gaming, realitas alternatif.*

Abstract: *Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital telah mengubah secara drastis pola kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam hal hiburan, interaksi sosial, dan pembentukan identitas. Salah satu manifestasi paling mencolok dari perubahan ini adalah kemunculan e-sport dan dunia gaming sebagai bentuk realitas alternatif yang signifikan. Melalui pendekatan studi pustaka, tulisan ini menganalisis bagaimana e-sport dan game simulasi seperti The Sims menjadi wadah pembentukan identitas dan relasi sosial yang unik dalam dunia virtual. Dengan mengacu pada teori hiperrealitas Jean Baudrillard, dunia game dipahami sebagai simulasi yang tak lagi sekadar meniru kenyataan, melainkan menciptakan dunia baru yang sering kali dianggap lebih ideal daripada realitas fisik. E-sport dan gaming kini menjadi bagian dari budaya populer global yang mengaburkan batas antara dunia nyata dan digital. Penelitian ini menyoroti peluang dan tantangan yang ditimbulkan oleh dunia virtual tersebut, termasuk dampaknya terhadap interaksi sosial, persepsi diri, dan konstruksi budaya kontemporer.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga saat ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia. Dalam kondisi di mana kemajuan teknologi semakin maju dan canggih, sikap dan karakter setiap individu pun mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek penting yang perlu kita soroti adalah perkembangan dalam dunia e-sport dan gaming di era digital yang begitu cepat dan pesat. Awal mula dunia gaming modern dapat ditelusuri sejak tahun 1970-an, ketika permainan seperti *Pong* dan *Space Invaders* mulai populer. Seiring berjalannya waktu, permainan video berkembang dari sekadar hiburan sederhana menjadi platform kompetitif. Konsep e-sport sendiri mulai terbentuk pada tahun 1980-an, saat turnamen arcade diadakan, seperti *Space Invaders Championship* oleh Atari yang menarik lebih dari 10.000 peserta (Murtiningsih, S. 2021).

Muncul jaringan permainan online dan kompetisi yang lebih terorganisasi, menandai awal dari e-sport sebagai industri. Kemajuan teknologi menjadi akses terhadap game online dan platform e-sport menjadi sangat mudah dan cepat. Seiring perkembangan zaman dan peradaban dunia, interaksi sosial manusia kini tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga meluas ke dunia maya melalui permainan daring (Graciella, B. 2023). Dunia nyata dan dunia maya seakan-akan

telah melebur menjadi satu, menciptakan realitas baru tempat individu dapat berkompetisi, bersosialisasi, dan bahkan membangun karier profesional dalam industri gaming.

Fenomena e-sport memperlihatkan bagaimana teknologi mengubah hiburan menjadi ajang kompetisi global yang melibatkan jutaan pemain dan penonton di seluruh dunia. Kini, turnamen besar seperti *The International* untuk *Dota 2*, *League of Legends World Championship*, dan *Valorant Champions* menawarkan hadiah jutaan dolar, menempatkan e-sport setara dengan industri olahraga tradisional (Sari, R. P. 2020). Keterampilan, strategi, kerja sama tim, serta ketahanan mental menjadi faktor utama untuk mencapai kesuksesan, sama seperti di dunia profesional lainnya.

Di Indonesia perkembangan e-sport sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Game mobile seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire* menjadi sangat populer dan mendorong lahirnya banyak tim profesional lokal. Indonesia juga aktif berpartisipasi dalam kompetisi e-sport tingkat dunia dan bahkan sukses meraih prestasi di ajang-ajang seperti SEA Games dan turnamen internasional lainnya. Pemerintah melalui beberapa lembaga, seperti PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia), juga mulai mengakui dan mendukung e-sport sebagai cabang olahraga resmi, memperkuat posisi e-sport sebagai bagian penting dari perkembangan industri kreatif dan digital nasional (Yusrinawati, R. 2023). Dunia gaming tidak lagi dipandang sebagai aktivitas sekadar mengisi waktu luang, melainkan telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia modern di era digital.

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia e-sport dan gaming telah berkembang pesat menjadi sebuah fenomena global yang melibatkan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (Lutfiwati, S. 2018). Bermain game saat ini tidak sekadar menjadi sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, akan tetapi telah menjadi bagian dari realitas alternatif yang menawarkan pengalaman sosial, emosional, bahkan profesional yang baru. Hampir di setiap tempat, mulai dari rumah, transportasi umum, hingga ruang publik, kita dapat melihat orang-orang terhubung ke dunia virtual melalui ponsel pintar atau perangkat gaming mereka. Dunia game menawarkan sebuah realitas lain di mana individu dapat menjelajahi dunia fantasi, berkompetisi secara global, dan membangun identitas virtual yang berbeda dari kehidupan sehari-hari mereka (Sugihartati, R. 2017).

E-sport telah menjelma menjadi industri besar dengan turnamen internasional, tim profesional, sponsor, dan hadiah jutaan dolar, menjadikan bermain game bukan hanya bentuk hiburan, tetapi juga peluang karier yang menjanjikan (Hendarto, G. 2023). Dalam realitas alternatif, keterampilan strategis, kerjasama tim, dan ketahanan mental menjadi faktor kunci untuk meraih kesuksesan, setara dengan dunia kerja profesional di bidang lain. Selain aspek kompetitif, dunia gaming juga telah merambah ke dunia pendidikan, dan pengembangan keterampilan sosial. Melalui penerapan elemen gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, memanfaatkan kekuatan dunia virtual untuk memperkaya pengalaman nyata (Nasution, M. D. 2024).

E-sport dan dunia gaming dapat dipandang sebagai simulasi ekstrem yang mulai mengaburkan batas antara dunia nyata dan dunia virtual. Melalui game, individu membenamkan dirinya dalam skenario yang sepenuhnya terstruktur, dengan aturan, tujuan, dan sistem penghargaan yang sangat intens, menciptakan pengalaman yang sering kali terasa lebih nyata daripada kehidupan sehari-hari.

Realitas maya ini tidak lagi sekadar tiruan dunia nyata, tetapi telah menciptakan dunia baru dengan logikanya sendiri, di mana prestasi virtual dapat berpengaruh langsung terhadap status sosial, ekonomi, dan identitas seseorang di dunia nyata. E-sport dan gaming menjadi cermin dari

sebuah pergeseran budaya: bagaimana manusia modern semakin nyaman hidup di antara dua realitas, dunia fisik dan dunia digital tanpa batas yang jelas (Apridar, S. E. 2022).

Ketika pengalaman emosional, sosial dan ekonomi di dunia game sama, atau bahkan lebih bermakna dibandingkan pengalaman di dunia nyata, maka dunia virtual itu menjadi realitas kedua yang sejajar, bukan lagi sekadar pelarian. E-sport dan dunia gaming tidak hanya mengubah cara manusia bermain dan berkompetisi, tetapi juga secara mendalam mempengaruhi cara kita memahami diri sendiri, orang lain, dan dunia tempat kita hidup membentuk masa depan di mana dunia nyata dan dunia simulasi melebur menjadi satu kesatuan pengalaman manusia yang baru. Meskipun menawarkan kebebasan dan peluang yang tak terbatas, kehadiran dunia gaming dan e-sport sebagai realitas alternatif juga membawa tantangan.

Banyak yang berpendapat bahwa kecenderungan untuk terlalu terlibat dalam dunia maya ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kehilangan koneksi dengan kenyataan. Di sisi lain, ada pula yang melihatnya sebagai bentuk evolusi baru dalam cara kita berinteraksi dan mengkonstruksi realitas sosial. Dengan latar belakang ini, penting untuk mempelajari lebih lanjut mengenai bagaimana dunia gaming dan e-sport berfungsi sebagai realitas alternatif, serta pengaruhnya terhadap pola interaksi sosial dan identitas individu dalam konteks sosial yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembahasan ini adalah studi pustaka (library research). Metode ini dipilih karena fokus penelitian adalah untuk menggali informasi yang sudah ada melalui berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen kebijakan. Studi pustaka memungkinkan peneliti untuk menganalisis topik yang dibahas tanpa perlu pengumpulan data langsung di lapangan.

Dalam penelitian ini adalah penentuan topik dan rumusan masalah. Fokus penelitian terletak pada fenomena e-sport dan dunia gaming sebagai bentuk realitas alternatif dalam kehidupan sosial, budaya, dan psikologis masyarakat modern. Dalam hal ini, peneliti merumuskan beberapa masalah yang ingin diteliti, seperti bagaimana e-sport dan dunia gaming membentuk identitas dan interaksi sosial, bagaimana realitas virtual dalam game memengaruhi persepsi terhadap dunia nyata, serta apa dampak budaya gaming terhadap pola hidup generasi muda.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah dan menganalisis sumber pustaka yang telah dipilih. Data yang dikumpulkan mencakup teori-teori tentang konstruksi realitas, budaya digital, identitas virtual, serta studi-studi terdahulu mengenai dampak sosial dan psikologis dari dunia gaming. Data ini kemudian dianalisis untuk memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana e-sport dan dunia gaming menciptakan ruang realitas alternatif yang memengaruhi kehidupan nyata.

Setelah data terkumpul, penulis menganalisis informasi yang ada untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang berkaitan dengan e-sport, dunia gaming, dan realitas alternatif. Analisis ini melibatkan perbandingan antara teori-teori yang ada dan hasil penelitian terdahulu untuk mengetahui kesamaan atau perbedaan pandangan mengenai peran dunia virtual dalam membentuk perilaku dan identitas. Peneliti juga menilai sejauh mana dunia gaming berperan sebagai pelarian, hiburan, atau bahkan arena kompetitif yang diakui secara sosial dalam masyarakat kontemporer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Realitas Alternatif dan Identitas dalam Dunia E-Sport dan The Sims

Aktivitas bermain e-sport, yang dahulu sering kali dianggap sekadar sebagai bentuk hiburan

atau kegiatan rekreatif, kini telah mengalami transformasi fundamental. Dalam dua dekade terakhir, e-sports berkembang pesat menjadi industri global yang semakin mendapatkan legitimasi sosial dan ekonomi. Perubahan ini turut memengaruhi pandangan masyarakat luas, di mana menjadi pemain gim profesional bukan lagi sekadar impian, melainkan telah menjadi pilihan karier yang serius, terutama bagi generasi muda seperti Generasi Z. Industri e-sports menghadirkan berbagai peluang karier yang menjanjikan. Para pemain profesional memiliki kesempatan untuk memperoleh pendapatan yang signifikan melalui hadiah turnamen berskala internasional, kerja sama sponsor dari berbagai merek ternama, serta popularitas yang dibangun melalui platform digital seperti YouTube, Twitch, dan TikTok. Kompetisi dari gim-gim populer seperti *League of Legends*, *Fortnite*, dan *Mobile Legends* secara konsisten menarik perhatian jutaan penonton di seluruh dunia, menunjukkan bahwa e-sports telah menjadi bagian integral dari budaya populer global.

Di Indonesia, tren pertumbuhan e-sports juga menunjukkan perkembangan yang positif. Berdasarkan data yang dihimpun dari Statista, jumlah pengguna eSports di Indonesia diproyeksikan akan mencapai 19,9 juta pada tahun 2029. Selain itu, tingkat penetrasi pengguna eSports diperkirakan akan meningkat dari 5,8% pada tahun 2024 menjadi 6,9% pada tahun 2029. Fakta ini mengindikasikan bahwa eSports memiliki potensi besar sebagai sektor ekonomi kreatif yang dapat terus dikembangkan di masa depan (Statista. 2024).

Tidak dapat disangkal bahwa industri e-sports telah membuka peluang yang signifikan bagi generasi muda. Berdasarkan laporan dari Newzoo, pendapatan pasar e-sports global pada tahun 2024 diproyeksikan mencapai 1,9 miliar dolar AS, dengan kawasan Asia menjadi penyumbang utama dalam pertumbuhan tersebut. Selain dari kompetisi, para gamer profesional kini memperoleh penghasilan melalui berbagai sumber, termasuk platform streaming seperti Twitch, Kick, dan YouTube Gaming, serta dukungan sponsor, iklan, dan kontribusi dari para penggemar (Lee, K. A. 2024).

Perkembangan ini juga mendorong munculnya minat baru dalam bidang kreatif dan teknologi. Banyak anak muda yang mulai tertarik untuk mendalami desain gim, pengembangan perangkat lunak, serta strategi pemasaran digital, yang semuanya dipengaruhi oleh kemajuan dunia e-sports. Industri ini telah menjadi katalisator lahirnya berbagai jenis pekerjaan baru, khususnya dalam sektor teknologi, penyiaran digital (broadcasting), dan manajemen acara.

Ekosistem e-sports turut menghadirkan peluang bagi profesi-profesi pendukung lainnya seperti manajer tim, pelatih, analis data, hingga komentator profesional. Hal ini memberikan ruang partisipasi yang luas bagi individu dari berbagai latar belakang keahlian untuk turut berkontribusi di dalamnya (Scholz, T. M. 2020). Selain itu, e-sports juga menunjukkan potensi ekonomi yang besar bagi skala lokal. Penyelenggaraan turnamen berskala besar oleh berbagai negara tidak hanya meningkatkan daya tarik pariwisata, tetapi juga membuka peluang usaha di sektor teknologi dan industri hiburan.

Di balik meningkatnya popularitas e-sports sebagai fenomena global dan pilihan karier generasi muda, terdapat sejumlah kritik yang patut diperhatikan. Salah satu perhatian utama adalah ketidakpastian karier yang dihadapi oleh para pemain. Tidak semua individu yang bermain gim memiliki peluang untuk menjadi profesional, dan hanya segelintir yang mampu mempertahankan posisinya dalam jajaran elite (Alfayed, A. J. 2025). Usia produktif atlet e-sports pun cenderung singkat, dengan banyak pemain yang memasuki masa pensiun sebelum menginjak usia 30 tahun akibat tekanan kompetitif yang tinggi serta potensi gangguan kesehatan seperti masalah postur tubuh, obesitas, dan gangguan tidur.

Selain itu, e-sports juga sering dipandang negatif karena dianggap mendorong gaya hidup

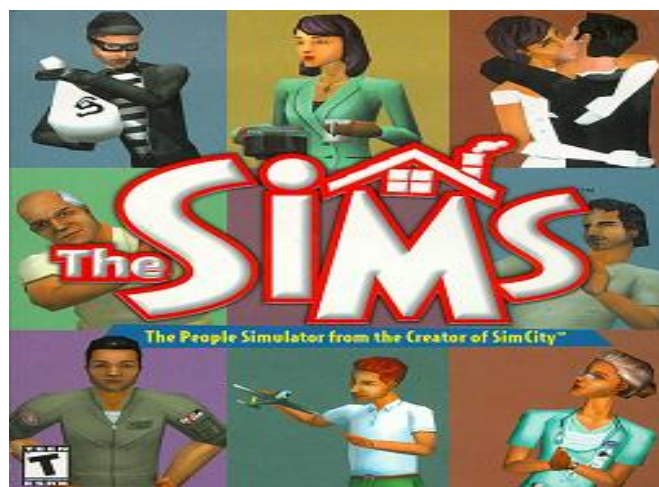
lamban. Para pemain menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, yang berdampak buruk terhadap kesehatan fisik dan mental (Mikelsten, et al., 2022). Fenomena ini memicu kekhawatiran orang tua, terutama ketika anak-anak mereka menunjukkan kecenderungan lebih besar terhadap gim daripada terhadap tanggung jawab akademik atau pendidikan formal. Aspek finansial dalam dunia e-sports juga menunjukkan ketidakstabilan. Berbeda dengan atlet dalam olahraga konvensional yang biasanya memperoleh dukungan institusional dan sponsor tetap, sebagian besar pemain e-sports bergantung pada pendapatan dari turnamen sebuah kondisi yang menciptakan persaingan sangat ketat dan berisiko tinggi.

Merujuk pada gagasan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, dunia e-sports dan gaming dapat dipahami sebagai bentuk realitas alternatif yang merekayasa dunia nyata (Ardinov, A. Z. 2023). Dunia digital dalam game tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga menciptakan simulasi yang kerap dianggap lebih menarik, lebih terstruktur, dan lebih memuaskan daripada kenyataan sehari-hari. Para pemain dan penonton tenggelam dalam dunia simulasi ini, di mana keberhasilan, identitas, dan makna hidup dikonstruksi melalui avatar, peringkat, dan prestasi virtual. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana realitas dalam e-sports telah bergeser menjadi hiperrealitas sebuah kondisi di mana batas antara yang nyata dan simulasi menjadi kabur.

Meskipun e-sports membuka peluang baru, ia juga menciptakan dinamika sosial dan eksistensial yang kompleks. Dunia gaming sebagai realitas alternatif tidak hanya menjadi ruang pelarian dari kehidupan nyata, tetapi juga menjadi arena pembentukan identitas dan struktur sosial baru, yang dalam banyak hal lebih "nyata" bagi pemain daripada dunia luar itu sendiri. Meningkatnya konsumsi game online di kalangan masyarakat menyebabkan para pemain sering kehilangan kontrol terhadap waktu, yang pada akhirnya berdampak pada keterasingan sosial dan berkurangnya interaksi tatap muka. Game online dapat berfungsi sebagai pengganti interaksi sosial di dunia maya dan menjadi bentuk pelarian dari kenyataan hidup (Safitri, S. S. 2020). Para pemain membangun kehidupan alternatif di dunia virtual, di mana mereka diajak untuk menjelajahi realitas paralel yang penuh dengan unsur fantasi dan narasi yang beragam, menyerupai kehidupan nyata namun dalam bentuk yang lebih imajinatif.

Salah satu game simulation yang populer dari dulu hingga saat ini adalah The Sims. The Sims adalah salah satu game simulasi kehidupan paling populer dan berpengaruh sejak pertama kali dirilis pada 4 Februari 2000 oleh Maxis dan Electronic Arts. Dirancang oleh Will Wright, game ini memungkinkan pemain untuk menciptakan dan mengendalikan karakter virtual yang disebut "Sims", mengatur kehidupan sehari-hari mereka, membangun rumah, menjalin hubungan sosial, dan mengejar karier dalam lingkungan yang terbuka dan tanpa tujuan akhir yang ditentukan.

Seiring perkembangan waktu, The Sims telah berkembang melalui beberapa sekuel utama: The Sims 2 (2004), The Sims 3 (2009), dan The Sims 4 (2014), masing-masing membawa peningkatan grafis, fitur baru, dan ekspansi yang memperkaya pengalaman bermain. Pada perayaan ulang tahun ke-25 pada tahun 2025, The Sims tetap menjadi salah satu waralaba game paling sukses, dengan lebih dari 500 juta pemain di seluruh dunia (Hernando, A. 2025).



Gambar 1. Game The Sims

Game *The Sims* merupakan simulasi kehidupan yang memungkinkan pemain merekonstruksi dunia nyata ke dalam lingkungan virtual. Dalam game ini, pemain tidak hanya menciptakan karakter yang disebut *Sims*, tetapi juga membentuk identitas baru, membangun rumah, menjalin relasi sosial, bekerja, menjalani hobi, dan menyelesaikan berbagai tugas demi memenuhi kebutuhan karakter tersebut (Murtiningsih, S. 2021). Kehidupan dalam game berjalan layaknya kehidupan sehari-hari, namun dengan kendali penuh di tangan pemain. Melalui game ini, pemain diberikan kesempatan untuk mewujudkan berbagai pengalaman atau keinginan yang mungkin belum tercapai di dunia nyata dan melakukannya dengan cara yang cepat, instan, dan tanpa risiko nyata. Pemain menjadi “sutradara” atas kehidupan karakter mereka, mengatur alur cerita, dekorasi rumah, aktivitas harian, hingga tujuan hidup virtual sesuai imajinasi mereka.

Fenomena ini jika dilihat dari sudut pandang teori hiperrealitas yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, hiperrealitas adalah kondisi di mana simulasi atau citra dari dunia nyata tidak lagi hanya merepresentasikan kenyataan, tetapi mulai menggantikannya dan dianggap lebih nyata atau memuaskan daripada realitas itu sendiri (Hatta, M. S., & Lindawati, Y. I. 2024). Dalam konteks *The Sims*, dunia virtual yang diciptakan tidak sekadar meniru realitas, melainkan menawarkan versi ideal dari kehidupan satu yang bisa dikendalikan, dirancang, dan dijalani tanpa batasan dunia nyata. Para pemain *The Sims* tidak lagi hanya “bermain”, tetapi hidup di dalam konstruksi digital yang mereka anggap sebagai wujud dari diri mereka sendiri, tempat di mana mereka bisa lebih bebas mengekspresikan identitas dan keinginan.

Melalui game ini, terjadi pergeseran antara yang nyata dan yang simulasi. Dunia game menjadi realitas alternatif yang fungsinya tidak hanya sebagai pelarian, tetapi juga sebagai ruang eksistensial di mana makna, identitas, dan relasi sosial dibentuk secara aktif oleh pemain. *The Sims* menciptakan sebuah bentuk realitas baru yang, dalam kerangka hiperrealitas, bisa jadi lebih “nyata” dan relevan bagi pemain dibandingkan dunia di luar game itu sendiri.

KESIMPULAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang digital, telah membawa dampak signifikan terhadap pola kehidupan manusia modern. Salah satu dampak yang paling menonjol adalah munculnya dunia e-sport dan gaming sebagai bentuk *realitas alternatif* yang mampu merekonstruksi cara manusia bersosialisasi, membentuk identitas, serta memperoleh pengakuan sosial dan ekonomi. Aktivitas bermain game yang semula dianggap sebagai hiburan

semata, kini telah menjelma menjadi industri global yang serius dan kompetitif, bahkan membuka peluang karier profesional yang menjanjikan.

Melalui fenomena e-sport dan game simulasi seperti *The Sims*, terlihat bahwa batas antara dunia nyata dan dunia maya semakin kabur. Konsep hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard membantu menjelaskan bagaimana dunia virtual dalam game tidak hanya meniru kenyataan, tetapi menciptakan versi realitas yang sering kali dianggap lebih ideal, menarik, dan memuaskan dibandingkan dunia fisik. Dalam konteks ini, pemain tidak sekadar bermain, tetapi hidup dan mengekspresikan diri di dalam dunia digital, menjadikannya ruang eksistensial yang penting. Oleh karena itu, penting untuk memahami e-sport dan dunia game bukan hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi sebagai fenomena budaya yang kompleks yang memengaruhi dinamika sosial, identitas, dan cara manusia memaknai kehidupan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfayed, A. J. (2025). *Analisis Wacana Kritis Berita Politik Dinasti Pada Pemilu Presiden 2024 Pada Portal Kumparan. com Periode Oktober-Desember 2023* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Apridar, S. E. (2022). Kampus sebagai lokomotif transformasi digital. *Era Metaverse*, 1(1), 143.
- Ardinov, A. Z. (2023). *Video Influencer Sebagai Preferensi Konsumsi Kecantikan Pada Generasi Z Di Social Commerce Tiktok* (Bachelor's thesis, Program Studi Ilmu Politik Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Graciella, B. (2023). Syallum Syanttal Syandra, Nadya Keisha, Lidya Aprillia. *Anomali Homo Ludens Dalam Lorong Waktu*, 148, 148.
- Hendarto, G. (2023). *Pengaruh Ekspansi Perusahaan Tencent terhadap Perkembangan Perekonomian Industri Game Online di Indonesia melalui Game PUBG Mobile 2018-2022* (Doctoral dissertation, Universitas Fajar).
- Hernando, A. (2025). *25 años de Los Sims: el videojuego que se empeñó en imitar a la vida*. El País. <https://elpais.com/cultura/2025-02-04/25-anos-de-los-sims-el-videojuego-que-se-empeno-en-imitar-a-la-vida.html>
- Lee, K. A. (2024, November 24). *E-sports sebagai profesi: Peluang emas generasi muda atau hanya hiburan?* Kumparan. <https://kumparan.com/kenji-austin-lee-0905128/e-sports-sebagai-profesi-peluang-emas-generasi-muda-atau-hanya-hiburan-23yZC9ImxIc/full>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *Jurnal Psychology*, 1(1), 1–16.
- Mikelsten, D., Teigens, V., & Skalfist, P. (2022). *Kecerdasan Buatan: Revolusi Industri Keempat*. Cambridge Stanford Books.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperrealitas Permainan Digital*. UGM PRESS.
- Nasution, M. D. (2024). *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan*. umsu press.
- Safitri, S. S. (2020). *Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(2), 221–230.
- Sari, R. P. (2020). Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia).
- Scholz, T. M. (2020). Deciphering the World of eSports. *International Journal on Media Management*, 22(1), 1-12.

-
- Statista. (2024). *eSports - Indonesia*. Statista Market Insights. Retrieved May 5, 2025, from <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/indonesia>
- Sugihartati, R. (2017). *Budaya populer dan subkultur anak muda: Antara resistensi dan hegemoni kapitalisme di era digital*. Airlangga University Press.
- Wikipedia contributors. (n.d.). *The Sims (video game)*. Wikipedia. Retrieved May 5, 2025, from https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims_%28video_game%29
- Yusrinawati, R. (2023). *Analisis Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legends Bang Bang di ESports Indonesia Jember* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).