

**KONSTRUKSI SOSIAL GEN Z ATAS PROFESI SEBAGAI *PRO PLAYER*  
DI DALAM DUNIA *E-SPORTS* KOTA SURABAYA**

**SKRIPSI**



**Di Susun Oleh :**

**Maulana Riko Kurniawan**

**NPM : 21510001**

**PROGAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA  
2025**

**KONSTRUKSI SOSIAL GEN Z ATAS PROFESI SEBAGAI PRO PLAYER  
DI DALAM DUNIA *E-SPORTS* KOTA SURABAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya**

**Di Susun Oleh :**

**Maulana Riko Kurniawan**

**NPM : 21510001**

**PROGAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA  
2025**

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Kontruksi Sosial Generasi Z Di Surabaya Terhadap  
Profesi Sebagai Pro Player Di Dalam Dunia *E-sport*.

Nama : Maulana Riko Kurniawan

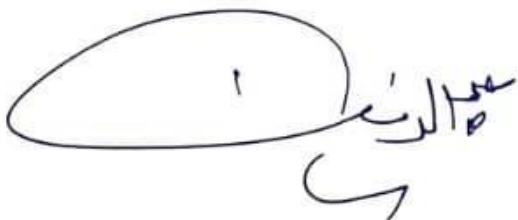
NPM : 21510001

Skripsi ini telah di setuji oleh Dosen Pembimbing


Untuk Di Ujikan :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



(Dr. Umar Sholahudin, M.Sosio.)



(Dr. Suharnanik, S.KM, M.Si)

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 23 Juli 2025

Pukul : 12.30

### Dewan Penguji

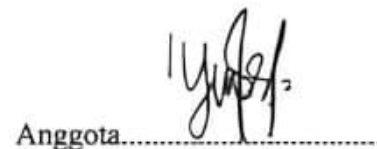
Dr. Umar Sholahudin, S.Sos., M.Sosio.

Ketua 

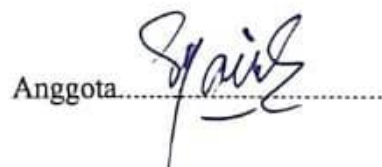
Dr. Suharmanik, S, KM, M.Si

Sekretaris 

Yelly Elanda, S.Sos., MA

Anggota 

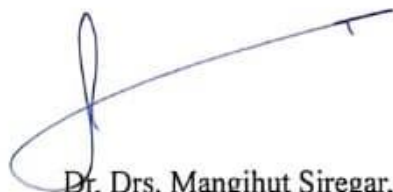
Dr. Abdus Sair, S.Sos., M Sosio

Anggota 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya



Dr. Drs. Mangihut Siregar, M.Si

**FAKULTAS ILMU SOSIA DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Maulana Riko Kurniawan**

NPM : **21510001**

Progam Studi : **Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil penjiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 23 Juli 2025

Yang Membuat pernyataan



Maulana Riko Kurniawan

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji latar belakang minat Generasi Z terhadap profesi pro player serta memahami proses konstruksi sosial Generasi Z atas profesi tersebut dalam dunia e-sport di Kota Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan industri e-sport yang memunculkan profesi baru di era digital, namun masih menuai perbedaan pandangan di masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap delapan informan Generasi Z yang aktif sebagai pemain atau anggota komunitas e-sport di Surabaya. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat Generasi Z terhadap profesi pro player dilatarbelakangi oleh beberapa faktor utama, yaitu potensi penghasilan, fleksibilitas waktu kerja, hobi bermain game yang berkembang menjadi profesi, pengaruh figur pro player dan media sosial, serta dukungan lingkungan sosial dan komunitas e-sport. Sementara itu, konstruksi sosial Generasi Z terhadap profesi pro player terbentuk melalui tiga proses utama sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann, yaitu eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi. Profesi pro player dipandang sebagai pekerjaan yang bergengsi, menjanjikan secara ekonomi, serta sesuai dengan minat dan identitas digital Generasi Z. Penelitian ini menunjukkan bahwa profesi pro player telah menjadi realitas sosial baru yang dilegitimasi melalui interaksi sosial, komunitas, dan budaya digital. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian sosiologi mengenai transformasi profesi di era digital serta menjadi bahan pertimbangan bagi pihak terkait dalam pembinaan generasi muda di bidang e-sport..

**Kata kunci:** Generasi Z, konstruksi sosial, *pro player*, *e-sports*, komunitas digital.

## ABSTRACT

*This study aims to examine the background factors influencing Generation Z's interest in the profession of pro players and to analyze the social construction of this profession within the e-sports industry in Surabaya. The research is motivated by the rapid growth of the e-sports industry, which has given rise to new digital professions that are still debated in terms of their legitimacy as career choices. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation involving eight Generation Z informants who are actively engaged as players or members of e-sports communities in Surabaya. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model.*

*The findings indicate that Generation Z's interest in becoming pro players is influenced by several key factors, including economic potential, flexible working time, gaming hobbies that develop into professional careers, the influence of well-known pro players and social media, as well as support from peers and e-sports communities. Furthermore, the social construction of the pro player profession among Generation Z is formed through three main processes externalization, objectification, and internalization as proposed by Berger and Luckmann's social construction theory. The profession of pro player is perceived as prestigious, economically promising, and compatible with the digital identity and interests of Generation Z. This study concludes that the pro player profession has emerged as a new social reality that is legitimized through social interaction, community involvement, and digital culture. The findings contribute to sociological studies on the transformation of professions in the digital era and provide practical insights for stakeholders involved in youth development within the e-sports industry.*

**Keywords:** *Generation Z, social construction, pro player, e-sports, digital community.*

## **MOTTO**

*“ Jika aku menyerah sekarang, aku akan menyesalinya nanti ”*

Monkey D. Luffy

*“Dengar! Semua orang memiliki giirannya masing masing. Besabarlah dan  
tunggulah. Itu akan datang dengan sendirinya”*

Gol D. Roger

*“Tidak pernah menyerah adalah sihirku. Lampaui batasmu, disini dan sekarang”*

Asta & Yami Sukehiro

## KATA PENGANTAR

Segala puji kepada Allah, tuhan yang maha esa karena atas limpahan rahmat dan karunianya yang tak terhingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis ilmiah yang dituangkan ke dalam skripsi berjudul "Konstruksi Sosial Generasi Z Atas Profesi *Pro Player* Di Dalam Dunia *E-sport* Kota Surabaya" dengan baik dan dapat menyelesaikan segala ujian yang dihadapi pada proses penyelesaian skripsi. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi gelar Sarjana S.Sos ( Sosiologi ). Pada Program Studi Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Skripsi ini dapat terselesaikan juga tidak lepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dengan segala hormat dan mendalam kepada :

1. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr. Sp.THT-KL(K), selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya ;
2. Dr. Mangihut Siregar, M.Si selaku Dekan fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan pengesahan pada skripsi ini untuk diterbitkan ;
3. Dra. Azizah Alie, M.Si. selaku Kepala Program Studi Sosiologi yang telah memberikan persetujuan skripsi ini untuk diujikan ;
4. Dr. Umar Sholahudin, S.Sos.,M.Sosio. selaku Dosen Pembimbing Pertama dan Dr. Suharnanik, S.KM.,M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua yang selalu memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ;
5. Yelly Elanda, S.Sos.,MA dan Dr. Abdus Sair, S.Sos.,M.Sosio Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan untuk menyempurnakan skripsi
6. Seluruh Dosen Program Studi Sosiologi dan seluruh Civitas Akademik yang telah membantu kelancaran penyusunan hingga penerbitan skripsi;
7. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, dan pendidikan awal yang membentuk karakter penulis menjadi pribadi yang lebih baik ;

8. Keluarga yang juga memberikan segala dukungan dan semangat untuk menjalani masa studi ;
9. Teman-teman satu angkatan penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ;
10. Para Informan dan komunitas *e-sport* yang telah bersedia memberikan informasi dan pengalaman kepada penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada skripsi ini mulai dari segi penelitian hingga analisis, sehingga penulis sangat terbuka menerima saran dan kritik agar penelitian selanjutnya dapat terselesaikan dengan baik. Besar harapan penulis, semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi masyarakat terutama dalam bidang pendidikan untuk mempelajari dan memperluas khazanah kebudayaan yang ada pada masyarakat.

Kota Surabaya, 23 Juli 2025

Maulana Riko Kurniawan

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Tinjauan Pustaka.....	10
1.5.1 Budaya Populer dan <i>E-sport</i> .....	10
1.5.2 Teori kontruksi Sosial.....	11
1.5.3 Penelitian Terdahulu.....	14
1.6 Metode Penelitian .....	22
1.6.1 Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	22
1.6.2 Kehadiran Peneliti.....	23
1.6.3 Lokasi Penelitian.....	24

1.6.4 Subjek Penelitian.....	25
1.6.5 Sumber Data.....	27
1.6.6 Teknik Pengumpulan Data .....	28
1.6.7 Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB II GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>33</b>
2.1 Definisi Dan Karakteristik Generasi Z di kota Surabaya .....	33
2.2 Perkembangan <i>E-sport</i> Di Kota Surabaya.....	36
2.3 Lokasi Aktivitas Komunitas E-sport Di kota Surabaya .....	38
2.4 Peran Dan Profil <i>Pro Player</i> Di Kota Surabaya .....	40
<b>BAB III LATAR BELAKANG GENERASI Z ATAS PROFESI <i>PRO PLAYER</i> DI DALAM DUNIA <i>E-SPORT</i> KOTA SURABAYA .....</b>	<b>54</b>
3.1 Penghasilan .....	54
3.2 Fleksibilitas Waktu Kerja.....	55
3.3 Hobi Bermain Game Yang Berkembang Menjadi Profesi .....	56
3.4 Pengaruh Pro Player Dan Media Sosial.....	58
3.5 Dukungan Lingkungan Sosial Dan Komunitas E-sport.....	59
<b>BAB IV KONTRUKSI SOSIAL GENERASI Z ATAS PROFESI <i>PRO PLAYER</i> DI DALAM DUNIA <i>E-SPORT</i> KOTA SURABAYA .....</b>	<b>66</b>
4.1 Pro Player Sebagai Pekerjaan Yang Bergengsi.....	66
4.1.1 Proses Eksternalisasi .....	67
4.1.2 Proses Objektivikasi.....	68
4.1.3 Proses Internalisasi.....	70
4.2 Pro Player Sebagai Pekerjaan Yang Menjanjikan Secara Ekonomi .....	71
4.2.1 Proses Eksternalisasi .....	72
4.2.2 Proses Objektivikasi.....	73
4.2.3 Proses Internalisasi.....	75

4.3 Pro Player Sebagai Pekerjaan Yang Sesuai Dengan Minat Dan Hobi .....	77
4.3.1 Proses Eksternalisasi .....	78
4.3.2 Proses Objektivikasi .....	80
4.3.3 Proses Internalisasi .....	82
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Peran Pro Player Pada Game Mobile Legends.....	44
--	----

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 1.1</b> Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	18
<b>Tabel 1.2</b> Profil Penelitian Infroman .....	26