

# Hoping In Uncertainty: Mengkaji Creative Process Student-Athletes Esports Mobile Legends Dalam Perjalanan Menjadi Professional Player di Tengah Situasi Prekaritas = Hoping In Uncertainty: Examining the Creative Process of Esports Student-Athletes Mobile Legends on the Journey of Becoming a Professional Player Amidst a Precarity Situation

Zulfan Noor Satwika, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524110&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh adanya kompetisi competitive gaming yang diadakan oleh RRQ MABAR sebagai wadah pengembang esports khusus murid SMA/SMK dan sederajat di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah etnografi dengan melakukan observasi partisipatif. Penelitian ini ingin melihat bagaimana dinamika student-athletes yang sedang dalam proses menjadi professional player Mobile Legends: Bang Bang dalam situasi prekariat. Dalam situasi prekaritas, seseorang dihadapkan dengan peluang resiko yang besar untuk menghabiskan waktu tanpa penghasilan, memiliki beban kerja di luar kewajiban, jam kerja yang bervariasi, namun mempunyai lebih sedikit keamanan kerja dan jenjang karir yang tidak pasti kedepannya. Ditambah lagi, esports yang masih belia menambah kerentanan dari segi kepastian eksistensi industri ini. Pada akhirnya, tulisan ini kemudian mengungkap proses bagaimana para student-athletes menggunakan kompetisi sebagai creative process yang merupakan upaya manifestasi dirinya sebagai professional player dalam situasi prekaritas.

.....The background of this writing is from the existence of a competitive gaming competition held by RRQ MABAR as a platform for esports developments, specifically for high school/vocational school students or equivalent in Indonesia. The method used in this research is ethnography by conducting participatory observation. This research wants to see how the dynamics of student-athletes who are in the process of becoming professional Mobile Legends: Bang Bang players in a liminal state. In a precarious situation, a person would be facing great risk such as: spending time without income, has an extra-duty workload, varies working hours, but has less job security and displays an uncertain career path ahead. In addition, esports can still add vulnerability in terms of the certainty of the existence of this industry. In the end, this paper then reveals the process of how student-athletes use competition as a creative process which is an effort to present themselves as professional players in practical situations.