



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

24%

SIMILARITY INDEX

Submission author: Harjito Aji Najibullah
Assignment title: JURNAL
Submission title: DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP ATLET E-SPORT DI K...
File name: eJurnal_Harjito_Aji_Najibullah_1602035043.doc
File size: 491K
Page count: 15
Word count: 3,969
Character count: 27,846
Submission date: 10-Aug-2023 02:19PM (UTC+0700)
Submission ID: 2143867842

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Phil. I Ketut Gunawan, M.A
NIP.19631222 199002 1 001

eJournal Pembangunan Sosial, 2023, 1 (1): 1-14
ISSN 0000-0000, ejournal.ps.fisp-unmul.ac.id
© Copyright, 2023

DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP ATLET E-SPORT DI KOTA SAMARINDA

Harjito Aji Najibullah¹, Lisbet Situmorang²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak pandemi COVID-19 terhadap atlet E-Sport di Kota Samarinda. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah deskriptif kualitatif, dengan fokus penelitian yaitu dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan para atlet E-Sport di Kota Samarinda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 telah berdampak pada pendapatan atlet E-Sport yang mengalami penurunan pada masa pandemi COVID-19, dibandingkan sebelum pandemi COVID-19. Oleh karena itu, dampak yang ditimbulkan oleh adanya pandemi COVID-19 memberikan dampak yang krusial pada pendapatan para atlet E-Sport di Kota Samarinda hingga pemutusan hubungan kerja.

Kata Kunci: Dampak, Pandemi COVID-19, Pendapatan, Aktivitas, Pemutusan Hubungan Kerja, Atlet E-Sport, Kota Samarinda.

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah berdampak begitu parah pada semua bentuk kegiatan acara, termasuk aktivitas E-Sport. Banyak acara yang harusnya berjalan offline ditunda untuk sementara waktu atau diubah menjadi format online. Kemempora (Kementerian Pemuda dan Olahraga) melalui Zainuddin Amali mengatakan, E-Sport lebih beruntung dari olahraga lain yang harus menghentikan semua kegiatan kompetisi. Salah satu kegiatan yang terdampak selama pandemi COVID-19 ialah olahraga. Kegiatan seperti kompetisi dan pelatihan nasional terhenti. Dan yang masih berjalan itu adalah industri E-Sport. Oleh karena itu, Menpora Zainudin Amali juga menyampaikan, dukungan terhadap E-Sport harus terus didorong ketika banyak kegiatan olahraga yang terhenti akibat pandemi COVID-19.

Aktivitas E-Sport di masa pandemi COVID-19 justru meningkat, jika di lihat dari beberapa kompetisi yang diselenggarakan secara online. Karena dengan format online tersebut mampu menjangkau lebih banyak penonton, apalagi saat

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: harjitoaji@gmail.com

² Dosen Pembimbing Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.