BULETIN STUDI EKONOMI
Available online at https://ejournal4.unud.ac.id/index.php/bse/id
Vol. 31 No. 02, Agustus 2026, pages: 223-239
ISSN : 1410-4628
e-ISSN: 2580-5312

PENGARUH *SOCIAL SUPPORT* TERHADAP *CAREER CHOICE INTENTION* PADA ESPORTS MOBILE LEGENDS: PERAN MEDIASI *SELF-EFFICACY*

Aulia Figo Hariadi[1], Muhammad Fajar Wahyudi Rahman[2], Dhiyan Septa Wihara[3]

Article history:

Submitted: 27 Juni 2026
Revised: 20 Juli 2026
Accepted: 31 Agustus 2026

Keywords:

Career Choice Intention;
Esports;
Self-Efficacy;
Social Cognitive Career Theory;
Social Support;

Correspondence:

Bisnis Digital, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: aulia.23434@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Many young Indonesians now view the Mobile Legends esports ecosystem as a potential workplace, yet the mere availability of opportunities does not guarantee a firm intention to pursue a career there. Grounded in Social Cognitive Career Theory (SCCT), this study tests whether social support shapes career choice intention and whether self-efficacy transmits part of that influence. An explanatory quantitative design was applied. Online questionnaire data were gathered from 256 respondents aged 17–25 who were purposively selected because they had been involved in, and wished to work within, the Mobile Legends ecosystem. The data were analysed with Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in SmartPLS 3. Social support increased both career choice intention and self-efficacy, while self-efficacy in turn strengthened career choice intention. The indirect path through self-efficacy was significant and indicated partial mediation. By integrating a contextual factor (social support) and a personal cognitive factor (self-efficacy) in a single SCCT-based model, the study offers new evidence on how esports career intentions emerge among Indonesian youth, including those aiming for roles beyond professional athletes. Esports organisations, schools and universities, families, and communities may draw on these results to build settings that nurture young people's competence and confidence. Subsequent research could test the model on other game titles, use longitudinal or mixed-methods designs, and add variables such as outcome expectations.

Kata Kunci:

Dukungan Sosial;
Efikasi Diri;
Esports;
Niat Pemilihan Karier;
Teori Kognitif Sosial Karier;

Abstrak

Ekosistem *esports Mobile Legends* kian dilirik anak muda Indonesia sebagai tempat berkarier, tetapi tersedianya peluang belum tentu melahirkan niat yang mantap untuk menekuninya. Berpijak pada *Social Cognitive Career Theory* (SCCT), studi ini menguji pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* serta peran *self-efficacy* sebagai mediator. Rancangan yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori. Kuesioner daring diisi oleh 256 responden berusia 17–25 tahun yang dipilih secara purposif karena pernah terlibat dan berminat berkarier di ekosistem *Mobile Legends*. Data diolah menggunakan Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan SmartPLS 3. Hasilnya menunjukkan bahwa *social support* meningkatkan *career choice intention* dan *self-efficacy*, sedangkan *self-efficacy* memperkuat *career choice intention*. Jalur tidak langsung melalui *self-efficacy* terbukti signifikan dan bersifat mediasi parsial. Dengan menyatukan faktor kontekstual (*social support*) dan faktor kognitif personal (*self-efficacy*) dalam satu model berbasis SCCT, studi ini menyumbang bukti baru mengenai terbentuknya intensi karier *esports* pada generasi muda Indonesia, termasuk mereka yang menargetkan peran di luar peran atlet profesional. Organisasi *esports*, lembaga pendidikan, keluarga, dan komunitas dapat memanfaatkan temuan ini untuk menata lingkungan yang

menumbuhkan kompetensi dan rasa percaya diri pada anak muda. Kajian lanjutan dapat menguji model pada judul esports lain, menggunakan rancangan longitudinal atau mixed methods, serta menambahkan variabel seperti ekspektasi hasil.

Bisnis Digital, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia[2,3]
Email: muhammadrahman@unesa.ac.id[2]
Email: dhiyanwihara@unesa.ac.id[3]

PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi kreatif berbasis digital telah mendorong transformasi *electronic sports* (*esports*) dari sekadar aktivitas rekreasi menjadi industri profesional yang menawarkan beragam peluang karier bagi anak muda, khususnya Generasi Z. Pertumbuhan industri *esports* ditandai oleh peningkatan skala ekonomi dan permintaan terhadap pemain esports, serta semakin berkembangnya keterlibatan pemain sebagai atlet profesional (Zhao *et al.*, 2024). Perkembangan tersebut juga membentuk ekosistem pekerjaan yang semakin beragam, mencakup profesi seperti atlet profesional, pelatih, analis pertandingan, *content creator*, penyiar (*caster*), dan manajer tim esports (Gozali *et al.,* 2022). Transformasi tersebut semakin nyata melalui berbagai inisiatif pemerintah yang menempatkan *esports* sebagai bagian dari strategi penguatan ekonomi kreatif nasional. Esports.ID (2025, 2026) melaporkan bahwa pemerintah terus memperkuat ekosistem *esports* sebagai bagian dari strategi pengembangan ekonomi kreatif nasional, antara lain melalui penyelenggaraan *Jakarta Esport: New Heights 2025* yang menghadirkan turnamen, pameran industri, *workshop*, dan kolaborasi lintas sektor untuk mendorong pertumbuhan industri gim dan *esports*, serta kolaborasi Kementerian Ekonomi Kreatif dengan Onic Esports dan Alter Ego Esports yang berfokus pada pengembangan *intellectual property*, *personal branding*, dan kesiapan pascakarier atlet, sehingga *esports* semakin diposisikan sebagai salah satu motor pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia. Selain menawarkan peluang pekerjaan yang beragam, karier di bidang esports juga memiliki karakteristik khas dan berkembang pesat. Kang (2025) menunjukkan bahwa karier pemain profesional *League of Legends* berkembang melalui tahapan *Entry, Growth, Maturity, Decline,* dan *Transition*, dengan puncak performa terjadi pada usia yang relatif muda. Rahman *et al.* (2025) mengungkapkan bahwa keterlibatan dalam ekosistem *esports* tidak hanya menghasilkan peluang ekonomi, tetapi juga mendorong berbagi pengetahuan, perilaku inovatif, serta pengembangan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri digital. Pengembangan karier dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain keterampilan, motivasi, pengalaman, pelatihan, dan kompetensi (Putra & Mujiati, 2022). Luasnya peluang karier di industri *esports* belum tentu meningkatkan keinginan anak muda untuk menjadikan *esports* sebagai pilihan karier jangka panjang. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi niat individu dalam memilih karier di bidang *esports*.

Meskipun industri *esports* menawarkan peluang karier yang semakin luas, keberadaan peluang tersebut tidak serta-merta mendorong anak muda untuk memilih *esports* sebagai karier jangka panjang. Said *et al.* (2023) menjelaskan bahwa keputusan untuk menerima *esports* sebagai pilihan karier dipengaruhi oleh berbagai pertimbangan, termasuk persepsi terhadap prospek karier, stabilitas pekerjaan, serta penerimaan sosial terhadap profesi di industri *esports*. Penerimaan keluarga terhadap aktivitas *esports* masih menghadapi hambatan berupa stigma. Pada pemain *esports* di Kabupaten Pangandaran, stigma tersebut mencakup anggapan orang tua bahwa *esports* merupakan kegiatan membuang waktu dan bahwa pemainnya merupakan pribadi yang malas (Sehabudin et al., 2023). Dukungan orang tua dalam aktivitas *esports* dapat berbentuk perhatian, pemenuhan kebutuhan gizi, penyediaan sarana dan prasarana, serta dukungan lingkungan, sebagaimana dikaji pada atlet *PUBG Mobile* di tim *Bigetron Esports* (Haqi & Irsyada, 2022). Pham *et al*. (2024) mengemukakan bahwa proses pemilihan karier pada generasi muda menjadi semakin kompleks karena individu menghadapi semakin beragamnya alternatif profesi. Sejalan dengan konteks tersebut, Aghivirwiati *et al.* (2024) menunjukkan bahwa pembentukan intention pada Generasi Z di lingkungan digital berkaitan dengan bagaimana individu memandang daya tarik dan kelayakan pilihan yang tersedia. Situasi tersebut menuntut individu memiliki keyakinan dan informasi yang memadai sebelum menetapkan pilihan karier. Cheung (2024) menemukan bahwa keterbatasan dukungan karier dan rendahnya keyakinan terhadap kemampuan diri dapat meningkatkan *career doubt* dan membuat individu semakin ragu dalam menentukan arah karier. Desiarifa & Djamhoer (2025) menunjukkan bahwa sebagian pemain amatir *Mobile Legends* yang terlibat dalam ekosistem *esports* masih belum memiliki keyakinan yang kuat

untuk berkomitmen untuk menjadikan *esports* sebagai profesi utama. Studi pada komunitas esports divisi Mobile Legends di Kabupaten Magetan juga menunjukkan bahwa meskipun prospek kariernya dipandang optimis, sebagian besar anggota masih menempatkan esports sebagai pekerjaan sampingan dan kurang tertarik pada peran di luar pemain (Aziz *et al.,* 2024). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tantangan utama dalam pengembangan karier *esports* bukan lagi terletak pada keterbatasan peluang karier, melainkan pada bagaimana anak muda memandang, mengevaluasi, dan meyakini bahwa peluang tersebut layak dipilih sebagai karier profesional yang berkelanjutan.

Kerangka *Social Cognitive Career Theory (SCCT)* yang dirumuskan oleh Lent *et al.* (1994) dan terus dikembangkan oleh Lent & Brown (2019) memberikan dasar untuk memahami fenomena tersebut. Dalam studi ini, *social support* diposisikan sebagai faktor kontekstual *(contextual factor)* yang bersumber dari lingkungan sosial individu, self-efficacy diposisikan sebagai faktor kognitif personal *(personal cognitive factor)* yang terbentuk dari pengalaman belajar sosial, dan *career choice intention* diposisikan sebagai *outcome*, yaitu kecenderungan individu untuk memilih karier tertentu. *SCCT* menjelaskan bahwa faktor kontekstual dapat berkaitan dengan outcome karier baik secara langsung maupun melalui faktor kognitif personal (Lent *et al.,* 1994). Dukungan sosial menjadi salah satu sumber belajar sosial yang memperkuat keyakinan seseorang terhadap kemampuannya. Sejumlah bukti empiris mendukung pandangan ini. Dukungan sosial dari orang tua dan teman sebaya berkaitan dengan keyakinan mahasiswa dalam menjalankan tugas-tugas pengambilan keputusan karier. Kedua sumber dukungan tersebut berperan dalam memprediksi *career decision-making self-efficacy* mahasiswa S1 pada masa pandemi (Oktavia & Purwanti, 2022). Lingkungan pertemanan juga berkaitan dengan keyakinan individu dalam menentukan arah karier. Pada mahasiswa tahun ketiga Universitas Diponegoro, dukungan sosial teman sebaya memiliki hubungan positif dengan efikasi diri keputusan karier (Rahayu & Sawitri, 2022). *Social support* terbukti mengurangi kesulitan dalam mengambil keputusan karier, dengan *psychological capital* dan *career decision-making self-efficacy* sebagai mediator berantai (Zhou *et al.,* 2024). Pada atlet sepak bola universitas, *career self-efficacy* dan perencanaan karier menjadi mediator antara *social support* dan kecemasan karier (Feng *et al.,* 2025). Pada siswa pendidikan vokasi, *self-efficacy* menjembatani pengaruh kompetensi digital dan kesejahteraan psikologis terhadap pilihan karier (Kholifah *et al.,* 2025). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa *career choice intention* pada anak muda di industri *esports* berkaitan tidak hanya dengan besarnya peluang yang tersedia, tetapi juga dengan dukungan sosial dan keyakinan terhadap kemampuan diri. Karena studi ini menggunakan desain *cross-sectional*, hubungan yang diuji dimaknai sebagai keterkaitan asosiatif pada satu waktu pengukuran, bukan sebagai hubungan sebab-akibat yang bersifat temporal.

Penelitian mengenai pemilihan karier telah berkembang pesat, tetapi sebagian besar masih berfokus pada pendidikan formal, pendidikan vokasi, dan atlet olahraga konvensional. Lam *et al*. (2025) menemukan bahwa tingkat *perceived social support* memoderasi kekuatan relatif *self-efficacy* dan *outcome expectations* dalam memprediksi *career choice* mahasiswa, bukan menguji *social support* sebagai anteseden yang dimediasi oleh *self-efficacy*. Suyitno *et al*. (2024) menelaah pengaruh langsung *vocational identity*, *career self-efficacy*, dan *social support* terhadap pilihan karier siswa vokasi. Feng *et al*. (2025) berfokus pada kecemasan karier atlet sepak bola universitas, sementara studi Kholifah *et al.* (2025) menyoroti peran mediasi *self-efficacy dalam hubungan* antara kompetensi digital, kesejahteraan psikologis, dan *pilihan karier pada* siswa vokasi. Kajian-kajian tersebut belum menjawab tiga hal. Pertama, populasi anak muda dalam ekosistem *esports* non-atlet, seperti pelatih, analis, dan caster, masih belum banyak diteliti. Kedua, *social support* pada penelitian terdahulu banyak diposisikan sebagai prediktor langsung atau moderator, bukan sebagai faktor kontekstual yang memediasi *self-efficacy* sesuai proposisi klasik *SCCT*. Ketiga, *career choice intention* pada ekosistem *Mobile Legends* di Indonesia masih terbatas dan bersifat deskriptif (Desiarifa & Djamhoer, 2025). Novelty penelitian ini terletak pada tiga hal tersebut, yaitu penerapan *SCCT* pada populasi anak muda dalam ekosistem *esports Mobile Legends* di Indonesia yang mencakup berbagai peran selain atlet, pengujian eksplisit mekanisme

mediasi *self-efficacy* antara *social support* dan career choice intention, serta penggabungan faktor personal dan kontekstual ke dalam satu model yang masih jarang diuji dalam industri *esports* nasional. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan *SCCT* pada industri *esports Mobile Legends di* Indonesia untuk menjelaskan peran *self-efficacy* sebagai mediator antara *social support* dan *niat memilih karier.*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) apakah *social support* berpengaruh terhadap *career choice intention* pada anak muda yang terlibat dalam ekosistem *esports Mobile Legends* di Indonesia, dan (2) apakah *self-efficacy* memediasi pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* pada anak muda yang terlibat dalam ekosistem esports *Mobile Legends* di Indonesia. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* pada anak muda yang terlibat dalam ekosistem *esports Mobile Legends* di Indonesia, dan (2) menganalisis peran mediasi *self-efficacy* dalam pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* berdasarkan perspektif *Social Cognitive Career Theory* (*SCCT*) untuk menjelaskan proses pembentukan intensi karier pada anak muda di industri *esports Mobile Legends*.

Secara teoretis, studi ini memperluas cakupan *SCCT* ke ranah industri *esports* dengan menunjukkan jalur yang menghubungkan *social support* dengan *career choice intention* melalui *self-efficacy*. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi organisasi *esports*, komunitas, lembaga pendidikan, pengembang gim, dan perumus kebijakan dalam menyusun program pengembangan karier yang memperkuat dukungan sosial sekaligus menumbuhkan *self-efficacy* pada generasi muda. Upaya tersebut pada gilirannya diharapkan dapat menopang ekosistem *esports* nasional yang profesional, inklusif, dan berkelanjutan dalam lanskap ekonomi kreatif digital di Indonesia.

SCCT dirumuskan oleh Lent *et al.* (1994) sebagai pengembangan dari *Social Cognitive Theory* yang digagas oleh Bandura. Teori ini memandang pemilihan dan perkembangan karier sebagai hasil saling pengaruh antara faktor kognitif personal, kondisi lingkungan, dan pengalaman belajar. Tiga mekanisme inti yang menggerakkan pilihan serta perilaku karier dalam *SCCT* ialah *self-efficacy, outcome expectations,* dan *goals.* Selain itu, *SCCT* memberi perhatian pada *contextual supports and barriers,* yaitu dukungan dan hambatan lingkungan yang dapat memperlancar ataupun mengganjal pengambilan keputusan karier (Lent *et al*., 1994). Lent & Brown (2019) menjelaskan bahwa *SCCT* tidak hanya digunakan untuk menjelaskan pemilihan karier, tetapi juga berbagai aspek perilaku karier, seperti *career exploration*, *career self-management*, *career adaptability*, dan pengambilan keputusan karier dalam berbagai konteks pekerjaan yang terus berkembang.

SCCT telah banyak digunakan dalam penelitian yang membahas perilaku pemilihan karier dalam berbagai konteks pendidikan, olahraga, dan lingkungan kerja. T. Wang *et al.* (2024) menggunakan kerangka *Social Cognitive Career Theory* untuk menjelaskan peran *social support* dalam perkembangan karier remaja melalui *career decision self-efficacy*. Sejalan dengan temuan tersebut, Zhou *et al.* (2024) menemukan bahwa *social support* berkaitan secara signifikan dengan *career decision-making self-efficacy*, yang selanjutnya berperan dalam mekanisme pengambilan keputusan karier pada mahasiswa. Lam *et al*. (2025) juga menempatkan *perceived social support* sebagai unsur penting dalam kaitan antara *career choice self-efficacy* dan keputusan karier, sedangkan Feng *et al*. (2025) memakai logika SCCT untuk menjelaskan bagaimana dukungan sosial, efikasi karier, dan perencanaan karier saling terkait pada atlet sepak bola di universitas. Di Indonesia, SCCT juga digunakan untuk menjelaskan niat karier mahasiswa akuntansi di bidang audit (Maulida & Wardani, 2026). Konsistensi temuan tersebut menjadikan SCCT sebagai kerangka yang tepat untuk studi ini. Melalui SCCT, *social support* dipahami sebagai faktor kontekstual yang memperkuat *self-efficacy* ketika individu menghadapi tuntutan karier, sedangkan *self-efficacy* dipahami sebagai faktor kognitif personal yang mendorong intensi untuk memilih karier profesional. Oleh sebab itu, SCCT dijadikan landasan utama untuk menjelaskan keterkaitan antara *social support*, *self-efficacy*, dan *career choice intention* dalam industri *esports*, sebuah ranah karier digital yang berkembang pesat.

Social support dimaknai sebagai bantuan emosional, informasional, ataupun fungsional yang diterima atau dirasakan seseorang dari lingkungan sosialnya, seperti keluarga, kawan, serta figur yang dinilai berarti atau *significant others* (Zhou *et al*., 2024). Dukungan dari lingkungan memberikan penguatan sosial dan psikologis sehingga individu merasa diperhatikan, dihargai, dan ditopang saat menghadapi situasi tertentu (Anggreni & Ayuningsasi, 2023). Melalui dukungan itu, individu memperoleh informasi, motivasi, dan dorongan yang diperlukan untuk menentukan arah karier. *Career choice intention* merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih dan mengembangkan *esports* sebagai jalur karier yang ingin ditekuni pada masa depan (Said *et al.,* 2023). Beberapa studi menunjukkan bahwa *dukungan sosial dapat* memperkuat niat karier. Pada siswa vokasi, *social support* meningkatkan pilihan karier melalui motivasi, informasi, dan dorongan dari orang-orang di sekitarnya (Suyitno *et al.*, 2024). Pada mahasiswa musik, *social support* berpengaruh positif terhadap *career intentions* sehingga mereka lebih terarah untuk berkarier di bidang yang diminati (Z. Wang & Wong, 2022). Pola yang sama dijumpai pada mahasiswa keperawatan, yang niatnya untuk melanjutkan kualifikasi di profesi pilihannya turut dibentuk oleh dukungan sosial (Gilchrist *et al.*, 2025). Berdasarkan Argumen tersebut, anak muda di ekosistem *esports Mobile Legends* yang memperoleh dukungan sosial lebih besar diduga memiliki niat yang lebih kuat untuk menjadikan *esports* sebagai karier profesional.

H_1**:** *Social support* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *career choice intention*.

Self-efficacy merujuk pada kepercayaan seseorang bahwa ia sanggup menjalankan berbagai upaya yang diperlukan untuk mencapai sasaran, merespons tantangan, dan membuat keputusan mengenai karier (Gozali *et al*., 2022). Menurut SCCT, keyakinan ini dibentuk oleh karakteristik pribadi sekaligus oleh kondisi lingkungan sosial. Keluarga, teman, pelatih, dan lingkungan sekitar dapat menjadi sumber penguatan yang membuat individu lebih percaya diri terhadap kemampuannya saat menghadapi rintangan dalam karier. Pada remaja, dukungan keluarga, teman, dan guru berhubungan dengan *career decision self-efficacy* dan menunjang perkembangan karier melalui keyakinan tersebut (T. Wang *et al.*, 2024). Studi pada mahasiswa juga melaporkan korelasi signifikan antara *social support* dan *career decision-making self-efficacy*, konstruk yang turut menentukan jalannya keputusan karier (Zhou *et al.*, 2024). Dukungan sosial juga berasosiasi dengan efikasi karier atlet sehingga mereka merasa lebih sanggup menghadapi tuntutan pengembangan karier (Feng *et al.*, 2025). Secara keseluruhan, temuan tersebut mendukung pandangan bahwa dukungan sosial dapat memperkuat keyakinan individu dalam merencanakan, mengelola, dan mengembangkan kariernya. Berdasarkan penjelasan teoretis dan bukti empiris tersebut, penerimaan *social support* yang lebih tinggi pada anak muda dalam ekosistem *esports* Mobile Legends diperkirakan berkaitan dengan *self-efficacy* yang lebih tinggi untuk mengembangkan karier profesional di bidang *esports*.

H_2: *Dukungan sosial* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *self-efficacy*.

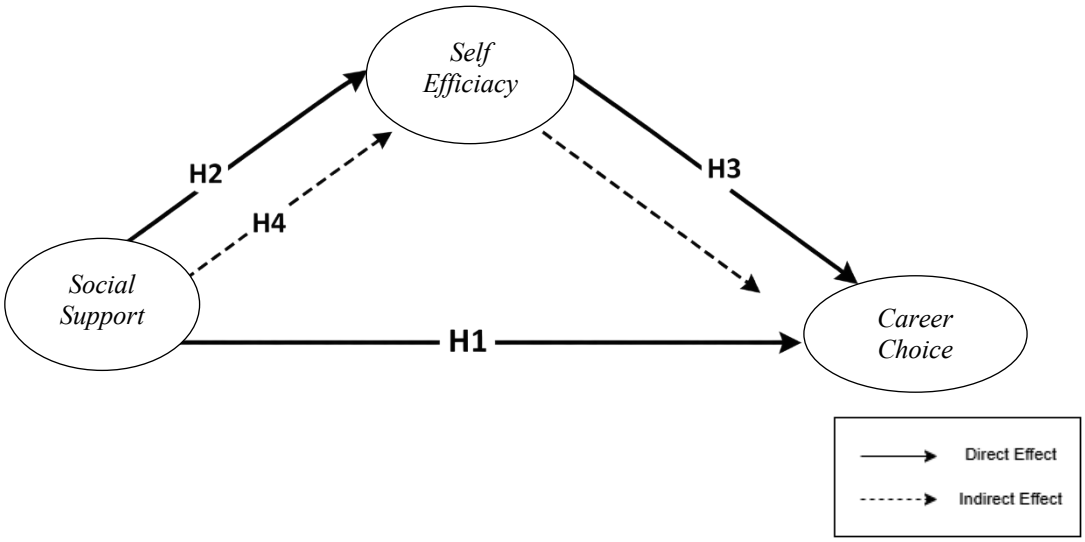
Keyakinan akan kemampuan diri menjadi salah satu dasar bagi individu untuk menentukan dan mengejar karier yang diinginkan. *SCCT* menempatkan *self-efficacy* sebagai faktor kognitif personal yang turut membentuk *niat untuk memilih karier.* Individu dengan *self-efficacy* tinggi umumnya lebih percaya diri dalam menghadapi tuntutan, mengatasi kesulitan, dan menentukan arah karier mereka. Huang & Suan (2023) menekankan peran *career decision self-efficacy* dalam pengambilan keputusan karier, khususnya ketika individu menimbang berbagai alternatif dan memilih opsi yang selaras dengan tujuan pribadinya. Individu dengan *self-efficacy* tinggi juga lebih yakin saat memutuskan karier dan lebih teguh mengejar jalur yang sudah dipilih (Li *et al.*, 2025). Penelitian Kholifah *et al*. (2025) pada siswa pendidikan vokasi, self-efficacy juga menunjukkan pengaruh positif terhadap *pilihan karier*. Bukti-bukti itu mengarah pada dugaan bahwa anak muda dalam ekosistem *esports Mobile Legends* yang memiliki *self-efficacy* lebih tinggi akan lebih bertekad untuk meniti karier profesional di dunia *esports*.

H_3: *Self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *career choice intention*.

Pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* diduga tidak hanya bersifat langsung, tetapi juga berlangsung melalui penguatan keyakinan individu terhadap kemampuannya. *SCCT* menerangkan mekanisme ini dengan menempatkan *self-efficacy* sebagai jembatan kognitif antara faktor

kontekstual dan pilihan serta perilaku karier (Lent *et al*., 1994). Dukungan lingkungan dapat mendorong individu secara langsung sekaligus menumbuhkan keyakinan diri yang membuatnya lebih mantap dalam menentukan dan memperjuangkan karier yang dicita-citakan. Menurut Lam *et al*. (2025) *self-efficacy* merupakan saluran psikologis tempat pengaruh *perceived social support* diteruskan ke dalam proses pemilihan karier. Pada mahasiswa Generasi Z tingkat akhir, *social support* meningkatkan *career decision-making self-efficacy*, dan konstruk inilah yang menjembatani hubungan *social support* dengan pilihan karier (Madina & Erlin, 2026). Peran mediasi dalam konteks pengembangan karier juga ditemukan dalam penelitian terhadap atlet sepak bola universitas, di mana *career choice self-efficacy* menjadi variabel mediasi antara *social support* dan pengembangan karier (Feng *et al.*, 2025). Temuan-temuan tersebut mendukung pandangan bahwa dukungan lingkungan lebih efektif dalam mendorong perilaku karier apabila mampu memperkuat keyakinan individu terhadap kemampuannya. Penerapan penjelasan ini pada anak muda dalam ekosistem *esports Mobile Legends* mendasari dugaan bahwa penerimaan *social support* dapat meningkatkan *self-efficacy* dan, melalui peningkatan tersebut, memperkuat *career choice intention* untuk memilih karier profesional di bidang *esports*.

H_4**:** *Self-efficacy* memediasi pengaruh *social support* terhadap *career choice intention*.



Sumber: Data Diolah, 2026

Gambar 1.
Kerangka Penelitian

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan mengumpulkan data melalui kuesioner daring berbasis *Google Forms* yang disebarkan pada berbagai platform digital bagian dari ekosistem *esports*, seperti *Instagram, WhatsApp, Telegram, Discord,* komunitas *Mobile Legends,* jaringan pemain, dan grup turnamen, sesuai karakteristik ekosistem *esports* yang berkembang melalui interaksi antarpelaku digital (Johnson & Woodcock, 2021). Survei berlangsung dari Januari hingga April 2026. Populasi sasaran adalah anak muda di Indonesia yang memiliki minat untuk membangun karier dalam ekosistem *esports Mobile Legends* serta telah memiliki pengalaman terlibat di dalamnya. Kelayakan responden ditentukan melalui dua pertanyaan saringan di bagian awal kuesioner, yaitu "Apakah Anda memiliki minat untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends?*" dan "Apakah Anda pernah mengikuti aktivitas dalam ekosistem *esports Mobile Legends?*" Hanya responden yang menjawab “ya” pada keduanya yang dapat melanjutkan ke bagian jenis dan durasi keterlibatan serta butir-butir utama penelitian. Sebelum mengisi kuesioner, responden mendapat penjelasan tentang tujuan studi dan jenis data yang diminta sehingga keikutsertaan bersifat sukarela. Data identitas yang dikumpulkan, meliputi

nama, jenis kelamin, usia, nomor telepon atau surel, dan pendidikan terakhir, hanya digunakan untuk verifikasi kelayakan responden dan pengecekan entri ganda, tidak dipublikasikan dalam bentuk apa pun, serta dijaga kerahasiaannya selama proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena memerlukan karakteristik responden tertentu, yaitu berusia 17–25 tahun dan telah aktif dalam ekosistem *esports Mobile Legends*, mengingat perkembangan ekosistem ini telah membuka jalur karier yang tidak terbatas pada profesi atlet profesional (Said *et al.,* 2023). Sebanyak 286 respons berhasil dikumpulkan selama periode survei. Hasil penyaringan berdasarkan dua pertanyaan penyaring menunjukkan bahwa 256 respons menjawab "ya" pada kedua pertanyaan dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan. Sebanyak 30 respons dikeluarkan dari analisis, terdiri atas 15 respons yang menjawab tidak memiliki minat berkarier meskipun pernah terlibat dalam aktivitas *esports*, termasuk dua respons di antaranya yang juga berada di luar rentang usia 17–25 tahun; 14 respons yang menjawab tidak pada kedua pertanyaan; dan 1 respons yang menjawab memiliki minat berkarier namun tidak pernah terlibat dalam aktivitas *esports*. Tidak ditemukan data yang tidak lengkap maupun entri duplikat dalam proses penyaringan ini. Jumlah sampel akhir (n = 256) telah memenuhi rekomendasi minimum yang disarankan untuk analisis *PLS-SEM* (Hair & Alamer, 2022).

Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur berskala Likert lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Seluruh instrumen terdiri dari 31 indikator yang telah disesuaikan dengan konteks ekosistem *esports Mobile Legends*. Variabel *social support* diukur menggunakan 12 indikator yang diadaptasi dari *Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS)* yang dikembangkan oleh Zimet *et al.* (1988). Variabel *self-efficacy* diukur menggunakan 10 indikator yang bersumber dari *Career Decision-Making Self-Efficacy Scale (CDMSE)* yang dikembangkan oleh Taylor & Betz (1983). Variabel *career choice intention* diukur menggunakan 9 indikator yang dikembangkan dari Gozali *et al.* (2022) dan Pham *et al.* (2024). Seluruh indikator disesuaikan dengan karakteristik karier dalam ekosistem *esports Mobile Legends* melalui proses adaptasi bahasa dan konteks agar selaras dengan tujuan penelitian.

Hubungan langsung dan tidak langsung antarkonstruk dianalisis menggunakan *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* karena teknik ini sesuai untuk menguji model struktural yang diajukan (Hair & Alamer, 2022). Penerapan metode ini telah banyak ditemukan pada penelitian perilaku karier, termasuk kajian tentang keterkaitan *social support, self-efficacy,* dan *career choice intention* (Pham *et al*., 2024). Pelaksanaan analisis menggunakan SmartPLS 3 dan dibagi menjadi evaluasi *model pengukuran serta model struktural*. Tahap pertama ditujukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas konstruk melalui pemeriksaan *outer loading, Average Variance Extracted (AVE), Cronbach's alpha, Composite Reliability (CR),* serta *validitas diskriminan*. Tahap kedua berfokus pada penilaian model struktural dan pengujian seluruh hipotesis, termasuk mediasi *self-efficacy*. Komponen yang diperiksa mencakup *path coefficient, t-statistics, p-values, Standardized Root Mean Square Residual (SRMR), Normed Fit Index (NFI), coefficient of determination (R^2), effect size (f^2), predictive relevance (Q^2),* dan *specific indirect effects*. Perhitungan *Variance Accounted For (VAF)* melengkapi analisis mediasi untuk menilai besarnya peran mediasi sekaligus menentukan jenisnya dalam hubungan *antara social support dan career choice intention.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama analisis adalah mengevaluasi model pengukuran untuk memastikan setiap indikator merepresentasikan konstruknya secara valid dan reliabel. Validitas konvergen dinilai dari *outer loading* yang harus melebihi 0,70 dan *AVE* yang harus melebihi 0,50, sedangkan reliabilitas dinilai dari *Cronbach's alpha* dan *CR* yang masing-masing harus melampaui 0,70 (Hair & Alamer, 2022).

Tabel 1.
Penilaian Model Pengukuran

Item Pengukuran	*Loadings*	*CR*	*CA*	*AVE*
Social Support		0,951	0,944	0,618
Keluarga saya benar-benar berusaha mendukung saya untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,818			
Saya mendapatkan dukungan emosional yang saya butuhkan dari keluarga untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends*.	0,779			
Keluarga saya bersedia membantu saya dalam mengambil keputusan terkait karier di bidang *esports Mobile Legends*.	0,800			
Saya dapat membicarakan kendala yang saya hadapi dalam meniti karier di bidang *esports Mobile Legends* dengan keluarga saya.	0,781			
Teman-teman saya benar-benar berusaha mendukung saya untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,731			
Saya dapat mengandalkan teman-teman saya saat menghadapi kendala dalam meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,760			
Saya dapat membicarakan kendala yang saya hadapi dalam meniti karier di bidang *esports Mobile Legends* dengan teman-teman saya.	0,724			
Saya memiliki teman-teman yang dapat berbagi suka dan duka dengan saya selama meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,767			
Ada orang penting dalam hidup saya yang hadir ketika saya membutuhkan dukungan untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,813			
Saya memiliki orang penting yang menjadi sumber semangat bagi saya dalam meniti karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,826			
Ada orang penting dalam hidup saya yang peduli terhadap perasaan saya terkait pilihan karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,807			
Ada orang penting dalam hidup saya yang dapat berbagi suka dan duka dengan saya selama meniti karier di bidang *esports Mobile Legends*.	0,823			
Self-Efficacy		0,949	0,940	0,649
Saya mampu menentukan peran atau pekerjaan ideal saya di bidang *esports Mobile Legends.*	0,809			
Saya mampu menilai kemampuan diri saya secara akurat untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends*.	0,806			
Saya mampu mencari informasi dengan berbicara kepada orang-orang yang sudah terlibat dalam dunia *esports Mobile Legends*.	0,794			
Saya mampu memahami dan menjelaskan peran atau tugas dalam karier *esports Mobile Legends* yang ingin saya tekuni.	0,752			
Saya mampu memilih karier di bidang *esports Mobile Legends* yang sesuai dengan minat saya.	0,813			
Saya mampu memilih satu jalur karier yang paling sesuai bagi saya di bidang *esports Mobile Legends*.	0,812			
Saya mampu menyusun rencana karier saya di bidang *esports Mobile Legends* untuk beberapa tahun ke depan.	0,844			
Saya mampu menentukan langkah-langkah yang perlu saya ambil untuk meniti karier di bidang *esports Mobile Legends*.	0,822			
Saya mampu mencari alternatif jalur karier lain di bidang *esports Mobile Legends* jika pilihan utama saya tidak tercapai.	0,794			

Item Pengukuran	*Loadings*	*CR*	*CA*	*AVE*
Saya tetap berusaha meraih karier di bidang *esports Mobile Legends* meskipun menghadapi kesulitan.	0,804			
Career Choice Intention		0,954	0,946	0,698
Saya akan memilih karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,878			
Penting bagi saya untuk mempertimbangkan kemampuan saya saat memilih karier di bidang *esports Mobile Legends.*	0,805			
Karier di bidang *esports Mobile Legends* akan menjadi prioritas saya saat memilih karier.	0,862			
Saya berniat untuk menempuh kualifikasi profesional di bidang *esports Mobile Legends.*	0,815			
Saya mengetahui dengan jelas pilihan karier di *esports Mobile Legends* yang tersedia bagi saya.	0,863			
Saya tahu karier apa yang ingin saya tekuni di bidang *esports Mobile Legends.*	0,830			
Saya percaya bahwa tujuan karier saya di bidang *esports Mobile Legends adalah* realistis.	0,824			
Saya percaya bahwa saya akan mampu mencapai tujuan karier saya di bidang *esports Mobile Legends.*	0,847			
Saya memahami dengan jelas langkah-langkah yang perlu saya ambil untuk mencapai tujuan karier saya di bidang *esports Mobile Legends.*	0,791			

Sumber: Data Diolah, 2026

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki *outer loading* di atas 0,70, yakni 0,724–0,826 untuk *social support*, 0,752–0,844 untuk *self-efficacy*, dan 0,791–0,878 untuk *career choice intention*, sehingga tidak ada indikator yang perlu dibuang. Ketiga konstruk juga memenuhi syarat reliabilitas dan validitas konvergen. *Social support* menghasilkan *Cronbach's alpha* 0,944, *CR* 0,951, dan AVE 0,618; *self-efficacy* menghasilkan *Cronbach's alpha* 0,940, *CR* 0,949, dan *AVE* 0,649; sementara *career choice intention* menghasilkan *Cronbach's alpha* 0,946, *CR* 0,954, dan *AVE* 0,698. Angka-angka ini menunjukkan konsistensi internal yang tinggi dan kemampuan setiap konstruk untuk menjelaskan lebih dari separuh varians indikatornya, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke pengujian validitas diskriminan.

Validitas diskriminan diperiksa berdasarkan dua kriteria. Menurut kriteria *Fornell-Larcker*, akar kuadrat *AVE* suatu konstruk harus lebih besar daripada korelasinya dengan konstruk lain, sedangkan menurut kriteria *Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)*, nilai rasio harus berada di bawah 0,90 (Hair & Alamer, 2022).

Tabel 2. Validitas diskriminan: kriteria *Fornell-Larcker* dan *Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)*

Konstruk	*Mean*	*Career Choice Intention*	*Self-Efficacy*	*Social Support*
Fornell and Larcker Criterion				
Career Choice Intention	4,0906	0,835		
Self-Efficacy	4,0979	0,684	0,805	
Social Support	4,1138	0,568	0,628	0,786
HTMT Ratio				
Career Choice Intention				
Self-Efficacy		0,724		
Social Support		0,597	0,665	

Sumber: Data Diolah, 2026

Pada Tabel 2, akar kuadrat AVE untuk *career choice intention* bernilai 0,835, lebih tinggi daripada korelasi konstruk ini dengan *self-efficacy* (0,684) maupun *social support* (0,568). Pola yang sama berlaku bagi *self-efficacy*, yang akar kuadrat AVE-nya (0,805) melampaui korelasinya dengan *social support* (0,628) dan *career choice intention* (0,684), serta bagi *social support* (0,786) bila disandingkan dengan korelasinya terhadap *self-efficacy* (0,628) dan *career choice intention* (0,568).

Nilai HTMT antara *self-efficacy* dan *career choice intention* sebesar 0,724, antara *social support* dan *career choice intention* sebesar 0,597, serta antara *social support* dan *self-efficacy* sebesar 0,665, yang semuanya berada di bawah 0,90. Kedua kriteria tersebut mengonfirmasi bahwa setiap konstruk berbeda secara empiris dari konstruk lainnya, sehingga evaluasi dapat dilanjutkan ke model struktural.

Evaluasi model struktural diawali dengan melihat indikator kesesuaian model sebagai informasi pelengkap, kemudian dilanjutkan dengan R^2, Q^2, f^2, serta pengujian hipotesis melalui *bootstrapping* (Hair & Alamer, 2022).

Nilai SRMR sebesar 0,058 berada di bawah batas 0,08, yang berarti selisih antara matriks korelasi empiris dan matriks yang diprediksi oleh model relatif kecil. NFI sebesar 0,806 disajikan sebagai pembanding dan tidak dijadikan satu-satunya dasar untuk menilai kelayakan model. Penilaian kelayakan model struktural pada penelitian ini bertumpu pada kualitas model pengukuran, kekuatan penjelasan, relevansi prediktif, besaran pengaruh antarkonstruk, dan interval kepercayaan koefisien jalur yang dibahas berikut ini.

Nilai R^2 untuk *self-efficacy* sebesar 0,394 menunjukkan bahwa *social support* menjelaskan 39,4 persen variansi *self-efficacy*, sedangkan 60,6 persen sisanya berasal dari faktor di luar model. Sementara itu, gabungan *social support* dan *self-efficacy* menjelaskan 50,0 persen variasi *career choice intention* ($R^2 = 0{,}500$), sedangkan separuh sisanya berasal dari variabel yang tidak diteliti.

Relevansi prediktif diuji dengan kriteria *Stone-Geisser* (Q^2) melalui prosedur *blindfolding* di SmartPLS dengan pendekatan *cross-validated redundancy*, yaitu $Q^2 = 1 - SSE/SSO$. Hasil *blindfolding* menunjukkan bahwa kedua konstruk endogen memiliki Q^2 lebih besar dari nol, yakni 0,249 untuk self-efficacy dan 0,341 untuk career choice intention; keduanya tergolong memiliki relevansi prediktif sedang. Q^2 tidak dihitung untuk *social support* karena konstruk ini eksogen dan bukan sasaran prediksi. Dengan demikian, model memiliki daya prediksi yang memadai untuk kedua konstruk endogen.

Besaran efek (f^2) dikelompokkan ke dalam kategori kecil (0,02), sedang (0,15), dan besar (0,35) (Hair & Alamer, 2022). Hasil pengujian f^2 menunjukkan bahwa *social support* memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* sebesar $f^2 = 0{,}650$, yang tergolong pengaruh besar. Pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* sebesar $f^2 = 0{,}063$ tergolong kecil. Pengaruh *self-efficacy* terhadap *career choice intention* sebesar $f^2 = 0{,}354$ tergolong besar. Pola ini menunjukkan bahwa sumbangan self-efficacy terhadap career choice intention jauh melampaui sumbangan langsung dari *social support*.

Setelah kualitas model dinilai memadai, koefisien jalur dievaluasi melalui *bootstrapping*. Kriteria penerimaan hipotesis yang dipakai adalah *p-value* di bawah 0,05 dan *t-statistics* minimal 1,96 (Hair & Alamer, 2022).

Tabel 3. Hasil
Pengujian Hipotesis

Hubungan	Koefisien	2,5%	97,5%	*t-statistics*	*p-value*	Keputusan
Pengaruh Langsung						
Social Support → Career Choice Intention	0,228	0,097	0,368	3,185	0,002	Diterima
Social Support → Self-Efficacy	0,628	0,498	0,724	10,832	0,000	Diterima
Self-Efficacy → Career Choice Intention	0,541	0,380	0,672	7,263	0,000	Diterima
Pengaruh Tidak Langsung						
Social Support → Self-Efficacy → Career Choice Intention	0,340	0,216	0,451	5,567	0,000	Diterima
Tingkat signifikansi 5%*: t-statistics* ≥ 1,96*; p-value* ≤ 0,05.						

Sumber: Data Diolah, 2026

Tabel 3 menunjukkan bahwa keempat jalur yang dihipotesiskan signifikan. Jalur *social support* menuju *career choice intention* bernilai positif (β = 0,228, CI 95 persen = 0,097 – 0,368, t = 3,185, p =

0,002), sehingga H1 diterima. Jalur *social support* menuju *self-efficacy* pun positif (β = 0,628, CI 95 persen = 0,498 – 0,724, t = 10,832, p < 0,001), sehingga H2 diterima. Selanjutnya, jalur *self-efficacy* menuju *career choice intention* juga positif (β = 0,541, CI 95% = 0,380–0,672, t = 7,263, p < 0,001), sehingga H3 diterima. Jalur tidak langsung dari *social support* ke *career choice intention* melalui self-efficacy juga signifikan (β = 0,340, CI 95% = 0,216 – 0,451, t = 5,567, p < 0,001), sehingga H4 diterima.

Jenis mediasi ditentukan melalui VAF, yaitu proporsi efek tidak langsung terhadap efek total. Dengan pengaruh langsung sebesar 0,228, pengaruh tidak langsung sebesar 0,340, dan pengaruh total sebesar 0,568, nilai VAF sebesar 59,86 persen (0,340/0,568 × 100) berada dalam rentang 20–80 persen, sehingga *self-efficacy* berperan sebagai mediator parsial. Hasil ini memperkuat dukungan terhadap H4 sekaligus menunjukkan bahwa penetapan jenis mediasi tidak hanya bertumpu pada signifikansi efek langsung dan tidak langsung, tetapi juga pada besarnya VAF.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini didukung oleh data empiris. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa *social support* dan *self-efficacy* merupakan faktor penting yang berperan dalam membentuk *career choice intention* pada anak muda dalam ekosistem *esports* Mobile Legends, baik melalui pengaruh langsung *social support* maupun melalui peningkatan *self-efficacy* sebagai mekanisme mediasi.

Temuan pertama (H1) mengonfirmasi adanya efek positif *social support* yang signifikan terhadap *career choice intention*. Semakin besar dukungan yang dirasakan dari keluarga, teman sebaya, pelatih, dan lingkungan sosial, semakin kuat kecenderungan anak muda untuk menjadikan *esports* sebagai jalur karier profesional. Dukungan tersebut mencakup aspek emosional, penyediaan informasi, motivasi, serta penguatan yang menumbuhkan keyakinan individu bahwa esports merupakan pilihan karier yang layak untuk ditekuni. Pandangan masyarakat mengenai profesi *esports* yang relatif baru dibandingkan dengan karier konvensional masih kerap memengaruhi keputusan untuk menekuni bidang ini. Kondisi tersebut menjadikan dukungan dari lingkungan terdekat sebagai faktor penting dalam ekosistem *esports Mobile Legends*.

Hasil tersebut konsisten dengan Z. Wang & Wong (2022) yang menemukan pengaruh positif *social support* terhadap *career intentions* mahasiswa musik, yang berarti dukungan sosial dapat memperkuat orientasi individu pada bidang karier yang diminati. Keselarasan hasil juga terlihat pada penelitian Suyitno *et al*. (2024) yang menempatkan dukungan teman, keluarga, serta lingkungan pendidikan sebagai unsur yang memperkuat pilihan karier siswa vokasi. Gilchrist *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa social support secara positif memprediksi niat mahasiswa keperawatan untuk melanjutkan ke jenjang kualifikasi profesi. Rangkaian temuan tersebut memberikan penguatan terhadap *Social Cognitive Career Theory* (SCCT) dari Lent *et al.* (1994), Khususnya mengenai peran faktor kontekstual dalam pengambilan keputusan karier, dengan dukungan sosial sebagai sumber daya lingkungan yang membantu individu dalam menentukan pilihan. Peran ini menjadi relevan bagi anak muda dalam ekosistem *esports Mobile Legends* karena dukungan yang mereka terima dapat memperkuat keyakinan mereka untuk memilih karier di bidang *esports*. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa SCCT dapat diterapkan pada industri esports Indonesia untuk menjelaskan bagaimana dukungan sosial turut membentuk niat berkarier di kalangan generasi muda.

Temuan kedua (H2) membuktikan bahwa *self-efficacy* meningkat secara signifikan seiring dengan meningkatnya *social support*. Ketika keluarga, teman, pelatih, dan komunitas *esports* memberikan dukungan yang lebih besar, keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk membangun karier di esports pun meningkat. Dukungan dari lingkungan berperan sebagai dorongan psikologis sekaligus sarana untuk memperoleh pengalaman belajar dan respons positif yang dapat menumbuhkan kepercayaan diri dalam menghadapi tuntutan dan tantangan karier. Dalam ekosistem esports Mobile Legends yang kompetitif dan dinamis, social support menjadi unsur penting yang memperkuat kepercayaan individu terhadap kompetensi dan potensi dirinya, serta membuat mereka lebih yakin dalam menentukan arah karier di bidang *esports*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian T. Wang *et al.* (2024) yang melaporkan pengaruh positif dukungan guru, teman, dan keluarga terhadap *career decision self-efficacy* remaja, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas perkembangan karier. Keselarasan temuan juga terlihat pada penelitian Zhou *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa individu yang memperoleh dukungan sosial lebih mampu membangun keyakinan saat menjalani proses pengambilan keputusan karier, serta pada penelitian Feng *et al.* (2025) yang menemukan keterkaitan dukungan sosial dengan efikasi karier atlet. Dalam kerangka SCCT, faktor kontekstual seperti *social support* menjadi sumber belajar bagi tumbuhnya *self-efficacy*, misalnya melalui persuasi verbal, pengalaman sosial, dan dorongan dari lingkungan (Lent *et al*., 1994). Artinya, dukungan dari teman, keluarga, pelatih, dan komunitas *esports* tidak hanya memberikan motivasi untuk berkarier di bidang *esports*, tetapi juga memperkuat keyakinan anak muda terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam berbagai peran profesional di ekosistem *esports Mobile Legends*. Studi ini dengan demikian memberikan bukti empiris tentang pentingnya *dukungan sosial* dalam pembentukan *self-efficacy* dalam konteks karier esports di Indonesia.

Temuan ketiga (H3) menunjukkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy*, semakin kuat pula *career choice intention*, dan efek tersebut signifikan. Hasil ini mengindikasikan bahwa kepercayaan pada kompetensi diri dapat memperkuat ketegasan anak muda dalam memilih *esports* sebagai bidang karier untuk dikembangkan. Tingginya *self-efficacy* membuat individu menilai kompetensinya secara lebih positif, sehingga mampu menetapkan tujuan karier, menghadapi tuntutan pekerjaan, dan merespons ketidakpastian dalam industri *esports*. Keyakinan tersebut mendorong individu untuk melihat berbagai peluang karier, baik sebagai atlet profesional maupun dalam profesi pendukung seperti pelatih, analis, *caster*, manajer tim, dan pembuat konten, sebagai pilihan karier yang realistis untuk dikembangkan dalam ekosistem *Mobile Legends*.

Hasil ini sejalan dengan Pham *et al.* (2024) Yang menemukan bahwa peningkatan *self-efficacy* dapat memperkuat *career choice intention* melalui kepercayaan diri terhadap kompetensi untuk mencapai sasaran karier. Pada penelitian Kholifah *et al*. (2025)Self-efficacy yang tinggi berkaitan dengan keteguhan individu dalam memilih karier berdasarkan minat dan kompetensinya. Gozali *et al.* (2022) Menyatakan bahwa kepercayaan terhadap kemampuan diri turut membantu individu mengarahkan sasaran dan jalur karier secara konsisten. Temuan tersebut memperkuat *Social Cognitive Career Theory (SCCT)*, yang menempatkan *self-efficacy* sebagai unsur penting dalam menetapkan tujuan, membuat keputusan, serta menghadapi hambatan dalam perjalanan karier (Lent *et al*., 1994). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *self-efficacy* menjadi modal psikologis yang memperkuat keyakinan anak muda untuk memilih dan mengembangkan karier di ekosistem *esports Mobile Legends.* Penelitian ini mempertegas bahwa faktor personal memiliki peran yang sama pentingnya dengan faktor lingkungan dalam membentuk *niat memilih karier* pada industri *esports* di Indonesia.

Temuan keempat (H4) mengonfirmasi bahwa *self-efficacy* memediasi secara positif dan signifikan hubungan *antara social support dan career choice intention*. Dukungan sosial terlebih dahulu memperkuat kepercayaan terhadap kompetensi diri sebelum berkontribusi pada pembentukan intensi karier. Peran teman sebaya, pelatih, keluarga, dan komunitas *esports* terlebih dahulu membentuk kepercayaan terhadap kapasitas diri, yang kemudian mendorong individu untuk lebih siap memilih dan mengembangkan karier di bidang *esports*. Dalam konteks *esports Mobile Legends, self-efficacy* berperan sebagai proses psikologis yang menerjemahkan dukungan lingkungan menjadi keputusan karier.

Temuan penelitian ini mendukung temuan Madina & Erlin (2026) yang menempatkan *career decision-making self-efficacy* sebagai mediator antara *social support* dan *career choice*. Peran mediasi tersebut menunjukkan bahwa dukungan sosial dapat memengaruhi pilihan karier dengan memperkuat keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menjalani proses pengambilan keputusan karier. Keselarasan hasil juga terlihat pada penelitian Feng *et al*. (2025) yang menunjukkan bahwa hubungan *social support* dengan pengembangan karier dimediasi oleh *career choice self-efficacy*. Dukungan

lingkungan dalam hubungan tersebut menjadi lebih efektif ketika mampu memperkuat keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Penjelasan Lam *et al*. (2025) juga menempatkan self-efficacy sebagai mekanisme psikologis yang menjelaskan pengaruh *perceived social support* terhadap proses pemilihan karier. Temuan tersebut memperkuat penjelasan *Social Cognitive Career Theory* (*SCCT*) yang menyatakan bahwa faktor kontekstual tidak selalu memengaruhi hasil karier secara langsung, tetapi bekerja melalui faktor kognitif personal, terutama *self-efficacy* (Lent *et al*., 1994). Hasil tersebut menunjukkan bahwa dukungan sosial yang diterima anak muda akan lebih efektif dalam membentuk *career choice intention* apabila dukungan tersebut mampu meningkatkan keyakinan mereka terhadap kemampuan yang dimiliki.

Secara keseluruhan, *niat memilih karier* anak muda di ekosistem *esports Mobile Legends* terbentuk dari interaksi faktor lingkungan dan faktor personal. *Social support* terbukti berpengaruh secara langsung terhadap *career choice intention* serta meningkatkan *self-efficacy*, sedangkan *self-efficacy* berperan dalam memperkuat *career choice intention* sekaligus memediasi pengaruh *social support* terhadap *career choice intention*. Temuan ini membuktikan bahwa keluarga, teman sebaya, pelatih, dan komunitas *esports* menjadi sumber dukungan yang dapat membantu anak muda membangun persepsi positif tentang kompetensi diri mereka. Kondisi tersebut membuat individu tidak hanya lebih tertarik untuk mempertimbangkan karier *esports*, tetapi juga lebih mantap dalam menentukan dan mengembangkan pilihan profesionalnya. Hasil ini menguatkan pandangan *SCCT* bahwa pilihan karier merupakan buah dari interaksi antara faktor personal-kognitif dan faktor kontekstual (Lent & Brown, 2019; Lent *et al*., 1994). Dengan terjawabnya kedua rumusan masalah, studi ini memberikan bukti empiris tentang relevansi SCCT dalam menjelaskan pemilihan karier di ekosistem *esports Mobile Legends* Indonesia, sekaligus menunjukkan bahwa pengembangan karier *esports* memerlukan perpaduan dukungan lingkungan dan kepercayaan individu terhadap kapasitas dirinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh *social support* terhadap *career choice intention* anak muda dalam ekosistem *esports Mobile Legends* sekaligus menelaah peran *self-efficacy* sebagai mediator. Hasil analisis menunjukkan pengaruh positif *social support* terhadap *career choice intention* dan *self-efficacy*. Pengaruh positif terhadap *career choice intention* juga ditunjukkan oleh *self-efficacy*, yang turut menjembatani hubungan antara dukungan sosial dan intensi memilih karier. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pilihan karier anak muda di bidang *esports* melibatkan dukungan keluarga, teman sebaya, pelatih, serta komunitas, serta disertai keyakinan terhadap kemampuan diri mereka. Hasil penelitian ini mendukung penerapan *Social Cognitive Career Theory (SCCT)* untuk menjelaskan pembentukan *career choice intention* dalam ekosistem *esports Mobile Legends* di Indonesia. Implikasi praktisnya dapat menjadi acuan bagi organisasi *esports*, institusi pendidikan, keluarga, dan komunitas untuk membangun lingkungan yang menunjang pengembangan kompetensi serta kepercayaan diri generasi muda.

Beberapa keterbatasan perlu diperhatikan dalam menafsirkan temuan. Pertama, *purposive sampling* berisiko memunculkan *self-selection bias* karena responden cenderung merupakan individu yang sudah memiliki keterlibatan dan minat yang lebih tinggi terhadap karier esports, sehingga hasil penelitian berpotensi menggambarkan career choice intention yang lebih positif daripada kondisi anak muda secara umum. Kedua, pengumpulan data yang dilakukan sepenuhnya melalui survei daring juga membatasi jangkauan responden hanya pada individu yang aktif di platform digital tertentu. Ketiga, semua variabel diukur dengan instrumen *self-report* pada waktu yang sama sehingga berpotensi mengandung common method bias yang dapat membuat hubungan antarvariabel tampak lebih kuat daripada kenyataannya; uji statistik khusus untuk mendeteksi bias tersebut belum dilakukan. Keempat, desain penelitian yang bersifat *cross-sectional* dan terbatas pada satu cabang esports di satu negara turut

membatasi generalisasi temuan pada cabang esports lain, konteks budaya lain, maupun perubahan career choice intention dari waktu ke waktu. Kelima, sebagian instrumen diadaptasi dari skala yang dikembangkan untuk konteks profesi lain, sehingga ketepatan pengukurannya dalam konteks *esports* masih perlu diuji lebih lanjut. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan teknik sampling yang lebih representatif, memperluas kanal distribusi kuesioner, menguji *common method bias*, mencakup lebih banyak judul *esports*, menerapkan rancangan longitudinal atau *mixed methods*, serta menambahkan variabel, misalnya *career adaptability*, *career decision-making*, dan *outcome expectations*, agar pemahaman tentang pembentukan pilihan karier di industri *esports* menjadi lebih komprehensif. Seluruh pemangku kepentingan diharapkan dapat membangun ekosistem yang lebih suportif seiring dengan semakin berkembangnya industri esports sebagai salah satu sektor ekonomi kreatif digital, sehingga generasi muda memiliki keyakinan, kesiapan, dan kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan karier profesional secara berkelanjutan.

REFERENSI

Aghivirwiati, G. A., Triana Arisanti, N. K., & Rindi Antika, N. K. (2024). Peran digital literacy dalam memoderasi pengaruh perceived desirability dan perceived feasibility terhadap minat berwirausaha Generasi Z di Kecamatan Petang pada era digital. *Buletin Studi Ekonomi, 29*(2), 207–216. https://doi.org/10.24843/BSE.2024.v29.i02.p09

Anggreni, N. L. P. E., & Ayuningsasi, A. A. K. (2023). Determinan kesejahteraan penduduk lanjut usia di Desa Kemenuh Gianyar. *Buletin Studi Ekonomi, 28*(2), 188–196. https://doi.org/10.24843/BSE.2023.v28.i02.p07

Aziz, H. M., Susanto, L., Mandalawati, T. K., & Anwar, W. S. (2024). Presepsi komunitas e-sports divisi Mobile Legends terhadap karir di Kabupaten Magetan. *Jurnal Kesehatan dan Olahraga,* 8(2), 72–79. https://doi.org/10.24114/ko.v8i2.62596

Cheung, F. (2024). Career self-efficacy as a mediator between career-specific parental behaviors and school career support on career doubt. *BMC Psychology*, *12*(1), 1–10. https://doi.org/10.1186/s40359-024-01536-9

Desiarifa, N. P., & Djamhoer, T. D. (2025). Pengaruh social support terhadap self-efficacy dalam career decision-making pada mahasiswa pemain amatir esports. *Jurnal Riset Psikologi, 5*(2), 151–160. https://doi.org/10.29313/jrp.v5i2.9215

Esports.ID. (2025). Jakarta Esport: New Heights 2025, Disparekraf DKI dorong pertumbuhan industri game dan esports. https://www.esports.id/read/jakarta-esport-new-heights-2025-disparekraf-dki-dorong-pertumbuhan-industri-game-dan-esports-17698

Esports.ID. (2026). Wamen Ekraf Irene Umar gandeng ONIC dan Alter Ego, dorong esports jadi motor ekonomi kreatif. https://www.esports.id/read/wamen-ekraf-irene-umar-gandeng-onic-dan-alter-ego-dorong-esports-jadi-motor-ekonomi-kreatif-18071

Feng, Y. J., Zhang, Z. Y., Wang, W., Zhang, W. J., & Che, G. W. (2025). Chain-mediated effects of career self-efficacy and career planning between social support and career anxiety in college soccer players. *Frontiers in Psychology, 16*, Article 1685011. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1685011

Gilchrist, A., Večerková, D., Pokorná, A., & Riad, A. (2025). Navigating professional aspirations: The role of work-family conflict, job demand and control, and social support in shaping nursing students' career intentions. *Journal of Nursing Management*, *2025*, 9974453. https://doi.org/10.1155/jonm/9974453

Gozali, A., Hansfel, L., Octaviani, S. N., & Murwani, I. A. (2022). Factors influencing career choice of esports for Generation Z. *The Seybold Report Journal*, *17*(12), 904–921. https://doi.org/10.5281/zenodo.7451468

Hair, J., & Alamer, A. (2022). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM) in second language and education research: Guidelines using an applied example. *Research Methods in Applied Linguistics*, *1*(3), 100027. https://doi.org/10.1016/j.rmal.2022.100027

Haqi, D. A., & Irsyada, M. (2022). Peran orang tua dalam mendukung prestasi atlet PUBG Mobile di tim Bigetron Esports. *Jurnal Prestasi Olahraga, 5*(7), 33–39. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/48668

Huang, X., & Suan, W. H. (2023). The influence of vocational identity on career decision-making during internship among vocational college students: The mediating role of career decision self-efficacy. *Advances in Vocational and Technical Education*, *5*(9), 83–89. https://doi.org/10.23977/avte.2023.050914

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture & Society*, *43*(8), 1449–1465. https://doi.org/10.1177/01634437211011555

Kang, J. (2025). From rising stars to early retirees: The accelerated career trajectories of League of Legends esports players. *Team Performance Management: An International Journal*, *31*(5), 290–313. https://doi.org/10.1108/TPM-09-2024-0108

Kholifah, N., Nurtanto, M., Mutohhari, F., Hamid, M. A., Mutiara, I., Setiawan, D., & Saputro, I. N. (2025). Factors influencing student career choice in vocational education in Indonesia: A mediating effect of self-efficacy. *Social Sciences and Humanities Open*, *11*, Article 101369. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101369

Lam, B. Q., Tran, H. Y., & Pham, M. (2025). How do differences in perceived social support enhance students' career choices? Revisit the social cognitive career theory. *International Journal for Educational and Vocational* Guidance. https://doi.org/10.1007/s10775-025-09775-x

Lent, R. W., & Brown, S. D. (2019). Social cognitive career theory at 25: Empirical status of the interest, choice, and performance models. *Journal of Vocational Behavior*, *115,* 103316. https://doi.org/10.1016/j.jvb.2019.06.004

Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of Vocational Behavior*, *45*(1), 79–122. https://doi.org/10.1006/jvbe.1994.1027

Li, F., Shi, M. X., & Feng, R. (2025). Social media use and job choices: The mediating roles of work values and self-efficacy. *Frontiers in Psychology*, *16*, Article 1485663. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1485663

Madina, L., & Erlin, N. A. (2026). Analisis hubungan antara social support dan career choice: Peran mediasi career decision-making self-efficacy dan career exploration pada mahasiswa Generasi Z tingkat akhir. *Indonesian Journal of Digital Business*, *6*(1), 3746–3760. https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB/article/view/102689

Maulida, E. P., & Wardani, M. K. (2026). Peran social cognitive career theory terhadap niat karir mahasiswa akuntansi di bidang audit. Jurnal Akuntansi, *Keuangan dan Teknologi Informasi Akuntansi*, 7(1), 272–286. https://doi.org/10.36085/jakta.v7i1.10399

Oktavia, S., & Purwanti, M. (2022). Peran dukungan sosial terhadap career decision making self-efficacy mahasiswa S1 di masa pandemi. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi, 6*(3), 255–267. https://doi.org/10.24198/jpsp.v6i3.41205

Pham, M., Lam, B. Q., & Bui, A. T. N. (2024). Career exploration and its influence on the relationship between self-efficacy and career choice: The moderating role of social support. *Heliyon*, *10*(11), Article e31808. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31808

Putra, I. P. G. A. M., & Mujiati, N. W. (2022). Pengaruh motivasi, pelatihan, dan kompetensi terhadap pengembangan karir karyawan bank. *Buletin Studi Ekonomi, 27*(2), 223-232. https://doi.org/10.24843/BSE.2022.v27.i02.p06

Rahayu, R. B., & Sawitri, D. R. (2022). Hubungan antara dukungan sosial teman sebaya dengan efikasi diri keputusan karir pada mahasiswa tahun ketiga Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati, 11*(1), 50–55. https://doi.org/10.14710/empati.2022.33360

Rahman, M. F. W., Peerzadah, S. A., Durman, T. Y., & Widianto, S. (2025). Game on for innovation: A cross-country study on how eSports drive knowledge sharing and innovative behavior. *Global Knowledge, Memory and Communication*. https://doi.org/10.1108/GKMC-07-2024-0430

Said, M., Azli, A. A., & Sabri, S. S. (2023). Investigating the factors influencing students' acceptance of esports as a career choice. *Information Management and Business Review*, *15*(2(I)SI), 109–115. https://doi.org/10.22610/imbr.v15i2(I)SI.3425

Sehabudin, A., Sjuchro, D. W., & Masrina, D. (2023). Pengalaman komunikasi pemain E-sport Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. *Comdent: Communication Student Journal, 1*(1), 61–74. https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.44884

Suyitno, J., D., Primartadi, A., Ratnawati, D., & Abizar, H. (2024). The role of social support on vocational school students' career choices. *International Journal of Evaluation and Research in Education, 13(1)*, 271–279. https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.26269

Taylor, K. M., & Betz, N. E. (1983). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational Behavior*, *22*(1), 63–81. https://doi.org/10.1016/0001-8791(83)90006-4

Wang, T., Zhang, Y., Wang, J., Miao, H., & Guo, C. (2024). Career decision self-efficacy mediates social support and career adaptability and stage differences. *Journal of Career Assessment*, *32*(2), 264–282. https://doi.org/10.1177/10690727231189466

Wang, Z., & Wong, K. (2022). Factors influencing the career intentions of music performance students: An integrated model analysis. *International Journal of Music Education*, *40*(4), 554–570. https://doi.org/10.1177/02557614221077445

Zhao, Y., Meng-Lewis, Y., Ni, B., Lewis, G., & Lin, Z. (2024). The continuity of eSports athletes' careers: Skill transformation, personal development, and well-being. *Sage Open*, *14*(2), 21582440241249263. https://doi.org/10.1177/21582440241249263

Zhou, A., Liu, J., Xu, C., & Jobe, M. C. (2024). Effect of social support on career decision-making difficulties: The chain mediating roles of psychological capital and career decision-making self-efficacy. *Behavioral Sciences, 14*(4), Article 318. https://doi.org/10.3390/bs14040318

Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G., & Farley, G. K. (1988). The Multidimensional Scale of Perceived Social Support. *Journal of Personality Assessment*, *52*(1), 30–41. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa5201_2