

**PERKEMBANGAN E-SPORT DARI PERSPEKTIF PELAKU E-SPORT
(EVENT ORGANIZER DAN TEAM ESPORT) DI KABUPATEN
PANDEGLANG**

Oleh :

Muhammad Ivan Miftahul Aziz dan Tia Rahmania
STKIP MUTIARA BANTEN
Stkip.mutiarabanten@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggali informasi terkait perkembangan Esport saat ini di kabupaten Pandeglang dan untuk mengetahui hambatan hambatan yang dihadapi pelaku Esport (Pemain/Team Esport dan EO event organizer). Lalu semua data atau informasi yang didapatkan dan dikumpulkan akan menjadi informasi berguna dalam upaya meningkatkan dan memajukan Esport di Kabupaten pandeglang menjadi lebih baik. Sample dalam peneitian ini sebanyak 20 orang terdiri dari 10 orang dari 5 EO (event organizer) esport dan 10 orang dari player dan manager team. Penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif dengan metode survey wawancara (forum group discussion). Hasil dari penelitan ini adalah (1) pentingnya sosialisasi dari dari para pihak individu, kelompok, ataupun komunitas esport dalam mengenalkan esport kepada masyarakat luas dalam upaya meningkatkan perkembangan esport di kabupaten pandeglang (2) Pengadaan tournament dengan skala besar membantu perkembangan (sosialisasi/pengenalan) esport dikabupaten pandeglang dan membantu pemain untuk miningkatkan kompetensi baik keterampilan maupun mental bermain. (3) pengelolaan/ managerial team memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan pemain (4) dukungan pemerintah sangat penting dengan menyiapkan jenjang karir yang lebih baik untuk pemain, team dan EO dalam upaya memajukan perkembangan esport di kabupaten pandeglang.

Kata kunci : *E-Sport, Perkembangan Esport, Management Esport.*

Pendahuluan

The sports industry has a new competitor: Esports, which includes a diverse and ever-changing landscape of competitive video games, has become a fast-growing alternative to traditional sports (Ridenhour 2020). Esports berkembang menjadi sebuah industri hiburan yang semakin digemari masyarakat. Hampir setiap negara diberbagai belahan dunia, termasuk Indonesia melangsungkan event olahraga kompetitif berbasis video game ini. Sekarang ini *esports* bukan hanya untuk hiburan semata namun telah menjadi industri yang sangat besar. Esports tidak diragukan lagi merupakan salah satu fenomena paling populer di seluruh dunia, para remaja tampak lebih tertarik pada Esport dibandingkan olahraga tradisional pada umumnya (Kocada 2020).

Begitu pesatnya industri Esport banyak berbagai negara kini sudah mulai mengakui pemain eSport profesional sebagai atlet olahraga. bahkan di Amerika Serikat gamer profesional sekarang dapat memperoleh visa P-1, yaitu visa untuk atlet yang diakui secara internasional. Meskipun Esports bukanlah aktivitas fisik yang “jelas” seperti kebanyakan olahraga tradisional, nyatanya Esport cocok dengan semua kriteria olahraga yang ditetapkan oleh standar internasional. Siapapun dapat berpartisipasi dalam Esports, tetapi mereka yang benar-benar berbakat dengan bakat luar biasa dan komitmen untuk bekerja keras adalah mereka yang berprestasi (Anyang-kaakyire 2020). *E-Sports seem not only to be about playing computer games, but can also serve as a means of*

satisfying the need to belong (Martonc 2021). Esport e-Sports bukan hanya tentang bermain game, Mereka melakukan itu dalam upaya menciptakan hubungan persahabatan melalui keanggotaan dalam permainan.

Esport

Istilah Electronic sport (eSport) pertama kali dicetuskan oleh Online Gamers Association (OGA) pada tahun 1999 (Hutchins 2008). Esport didefinisikan sebagai kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner 2014). eSports didefinisikan sebagai bentuk olahraga di mana aspek utama olahraga difasilitasi oleh sistem elektronik, *e-Sports "as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces"* (Hallmann and Giel 2022). Esport memiliki arti umum yaitu suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Satria 2017).

Esports terdiri dari berbagai permainan yang menarik bagi berbagai macam kalangan, permainan yang dimainkan biasanya bersifat legal secara hukum (Anyang-kaakyire 2020), dengan rentang usia rata-rata pemain

berusia antara lima belas (15) sampai dua puluh lima (25) tahun (Martonc 2021). Istilah e-Sports sendiri sering

diganti dengan istilah lain seperti: *progaming*, *ESport*, *cybersports*, *cyber athletics* atau *competitive gaming* (Martonc 2021). Video game yang digunakan untuk kegiatan esport non fisik memerlukan perangkat elektronik yang dapat mengakomodasi ketangkasan non fisik pemain salah satunya seperti komputer (Empati, Nirwanda, and Ediati 2016).

Perkembangan Esport dunia

Istilah "Olahraga elektronik" atau "eSports" berasal dari akhir tahun sembilan puluhan. Salah satu sumber terpercaya paling awal yang menggunakan istilah "eSports" adalah siaran pers 1999 tentang peluncuran Online Gamers Association (OGA) (Wagner 2014). Esport secara bertahap menjadi sangat populer dilihat dari peningkatan yang signifikan secara global terutama pada 2015 - 2019 (Roland Li 2016). Peningkatan dilihat dari jumlah orang yang mengetahui eSport di seluruh dunia sebanyak 763 jutaan orang (Anyang-kaakyire 2020). Dilihat dari data peningkatan jumlah penonton, pada tahun 2019 terdapat sekitar 454 juta penonton dan diperkirakan akan terus meningkat sebesar 646 juta penonton pada tahun 2023 (Businessinsider 2019). ESport mampu menciptakan komunitas dengan anggota resmi lebih dari 320 juta orang dan berhasil dipertimbangkan dalam Pertandingan Olimpiade 2024 (Difranco-donoghue and Balentine 2018). Kejuaraan dunia esport pada tahun 2017 memiliki 106 juta penonton dan Organisasi Esport menghasilkan lebih dari 400 juta dolar AS (Ridenhour 2020)

Karena peningkatan partisipasi dan pendapatan keseluruhan yang

dihasilkannya, eSport akan menjadi resmi masuk dalam Asian Games 2022 yang akan diselenggarakan di Hangzhou, China (BBC 2018). Itu sebabnya di negara-negara seperti Taiwan, esport sudah secara resmi diakui sebagai olahraga reguler karena besarnya pendapatan yang dihasilkan (Anyang-kaakyire 2020).

Perkembangan Esport Indonesia

Perkembangan internet menjadi salah satu bagian yang penting bagi perkembangan esport di Indonesia. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika IndoNet muncul sebagai Internet Service Provider komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain game online. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori eSports (Kurniawan 2019).

Pada tahun 2014 gaming menjadi cabang olahraga resmi di Indonesia ditandai dengan berdirinya sebuah organisasi bernama Indonesia eSport Assosiatin (IeSPA) (Fauzi 2018). Electronic sport (eSport) masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di Asian Games tahun 2018 di Indonesia, eSport mempertandingkan enam macam lomba, yakni League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor,

Starcraft II, Hearthstone, dan Clash Royale (Kurniawan 2019). Pada salah satu game populer dunia yaitu Mobile Legend: Bang-Bang, Indonesia sendiri menyumbang 29,4% pemain aktif, yaitu sekitar 50 juta orang bermain setiap bulannya dari total 170 juta pemain aktif diseluruh dunia (Fauzi 2018).

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan berusaha mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh dan rinci (Sandu Siyoto 2015).

Teknik & Sample

Menggunakan teknik wawancara, pelaksanaan pengambilan data bekerjasama dengan PBESI (Pengurus Besar Electronic Sport Indonesia) Kabupaten Pandeglang dibawah naungan KONI kabupaten Pandeglang dengan mengadakan FGD (Forum Group Discussion) dengan Sample sebanyak 20 orang terdiri dari 10 orang dari 5 EO (event organizer) esports dan 10 orang dari player dan manager team. Pengambilan data menggunakan wawancara terpimpin, dalam wawancara ini pertanyaan diajukan menurut daftar pertanyaan yang telah disusun. Lalu pewawancara bertugas mengumpulkan informasi dari sample/responden dan mencatat semua informasi yang dibutuhkan dengan benar. Daftar pertanyaan :

Pertanyaan untuk Event Organizer
1. Bagaimana pendapat anda terkait perkembangan esports di kabupaten pandeglang dari tahun ke tahun ?
2. Apa saja kendala/hambatan selama mengadakan event/ tournament ?
3. Bagaimana pandangan masyarakat terhadap pelaku esports
4. Bagaimana dampak Covid terhadap perkembangan Esport ? (khususnya dipenyelenggaraan tournament)
5. Saran, masukan dan solusi untuk kemajuan esports Kab. Pandeglang

Pertanyaan untuk Team & Player
1. Bagaimana pendapat anda terkait perkembangan esports di kabupaten pandeglang dari tahun ke tahun ?
2. Bagaimana sistem pengelolaan player oleh team/management esports ?
3. Seperti apa hambatan/kendala dalam pengelolaan management Esport ?
4. Seperti apa pandangan masyarakat dan orang tua terhadap player esports ?
5. Saran, masukan dan solusi untuk kemajuan esports Kab. Pandeglang

Hasil

- a) Pipa Persil (team Esport) mengungkapkan mengingat antusiasme masyarakat pandeglang sangat besar terhadap Esport maka perlunya KONI dan PBESI sebagai wadah mengadakan liga atau tournament yang berkelanjutan.
- b) Pandeglang Eksis (Media dan EO Esport) Event event hanya terselenggara dipusat kota saja karena keterbatasan jarak pemain-pemain yang tidak berada disekitaran pusat

kota tidak bisa mengikuti turnamen tersebut, perlunya pemerataan penyelenggaraan event-event esport keberbagai daerah khususnya daerah yang jauh dari pusat kota, hal tersebut sekaligus upaya untuk mensosialisasikan esport keseluruh kabupaten pandeglang, kamipun dari pihak media akan terus membantu untuk mensosialisasikan esport.

c) KS Esport (Pemain dan Team Esport)

Perlunya Mengadakan event-event yang berjenjang mulai dari daerah hingga nasional dan malakukan pemilihan/penyeleksian atlet/pemain yang berprestasi diberbagai daerah lalu menyiapkan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kualitas atlet/pemain agar mampu mengikuti dan bersaing event-event dengan level yang lebih tinggi.

d) Diverso Esport (Management Team Esport)

Esport masih dianggap hal yang negative di mata masyarakat terutama orang tua, solusi agar diakui adalah dengan cara mengadakan tournament sebanyak mungkin, lalu penghargaan - penghargaan yang didapat oleh player/pemain bisa di banggakan kepada orang tua mereka dan menjadi bukti bahwa di esport itu bisa menghasilkan.

e) LOL ID, 3Line Arc (Pemain dan Team Esport)

Pendekatan secara langsung terhadap orang tua memiliki stigma negative terhadap esport itu sendiri, karna kita sebagai player tidak bisa memberikan pemahaman secara langsung

terhadap orang tua kita sediri, karna sangat sulit sekali, orangtua hanya memandang pekerjaan itu hanya di kantor saja, menurut sayastigma ini perlu di ubah terlebih dahulu secara langsung.

f) Diverso Esport (Management Team Esport)

Management kami mendidik dari awal, terbukti dari team A kami itu saya bentuk dari 6 bulan yang lalu dan terbukti sekarang, karna menurut saya mendidik dari awal dalam upaya untuk membangun kemistri yang baik dan kekompakan yang kuat, dan di dalam management team kami ada sistem kontrak jadi semua biaya di tanggung oleh team pusat kami. Saya menyarankan untuk team luar karna team luar mempunyai link yang sangat luas, ini saran saya untuk para team di sini, jika membangun dari awal menurut saya sangat cukup sulit.

Kesimpulan & Rekomendasi

- 1) Pentingnya sosialisasi dari dari para pihak individu, kelompok, ataupun komunitas esport dalam mengenalkan esport kepada masyarakat luas dalam upaya meningkatkan perkembangan esport di kabupaten pandeglang
- 2) Pengadaan turnamen dengan skala besar dan berjenjang membantu perkembangan (sosialisasi/pengenalan) esport dikabupaten pandeglang dan membantu pemain untuk meningkatkan kompetensi baik keterampilan maupun mental bermain.
- 3) Pengelolaan/ managerial team memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan pemain

- 4) Bantuan dukungan Sponsorship/pendanaan agar pemain/atlet, team (management) dan event organizer mampu bertahan dan bersaing.
- 5) Dukungan pemerintah daerah sangat penting dengan menyiapkan jenjang karir yang lebih baik untuk pemain, team dan EO dalam upaya memajukan perkembangan esport di kabupaten pandeglang.

Daftar Pustaka

Anyang-kaakyire, Stanley. 2020. 'Is ESport, A Sport?', no. September 2018.

British Broadcasting Corporation (2018). Paris 2024 Olympics: Esports 'in talks' to be included as a Demonstration Sport. <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891> Businessinsider (2019). The Esports Ecosystem: The Key Players and Trends driving the red-hot, fast-growing esports space that's on track to surpass \$1.5 billion by 2023. <https://www.businessinsider.com/the-esports-ecosystem-2019-11>

Difranco-donoghue, Joanne, and Jerry R Balentine. 2018. 'Collegiate eSport: Where Do We Fit In?', 117-18.

Empati, Jurnal, Cesaria Septa Nirwanda, and Annastasia Ediaty. 2016. 'ADIKSI GAME ONLINE DAN KETRAMPILAN PENYESUAIAN SOSIAL' 5 (1):19-23.

Fauzi, Diki Mohamad. 2018. 'PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK

MENGEMBANGKAN KETANGGUHAN DIRI (RESILIENSI) ATLET ESPORT'. IAIN Tulungagung, no. November:1-10. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/13642>.

Hallmann, Kirstin, and Thomas Giel. 2022. 'eSports – Competitive Sports or Recreational Activity?' *Sport Management Review*, no. 2017. Sport Management Association of Australia and New Zealand. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>.

Hutchins, Brett. 2008. 'Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-Sport and the World Cyber Games' 10 (6):851-69. <https://doi.org/10.1177/1461444808096248>.

Kocada, Memduh. 2020. 'An eSport Research : Psychological Well-Being Differences of Teenagers in Terms of Several Variables An eSport Research : Psychological Well-Being Differences of Teenagers in Terms of Several Variables'. *Psychology Research on Education and Social Sciences*, no. June.

Kurniawan, Faidillah. 2019. 'E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon' 15 (2):61-66.

Martonc, Marcel. 2021. 'E-Sports: Playing Just for Fun or Playing to Satisfy Life Goals ? Computers in Human Behavior E-Sports: Playing Just for Fun or Playing to Satisfy Life Goals ? ~ Ik', no. July.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>.

- Ridenhour, Kelsey F. 2020.
‘Traditional Sports and Esports:
The Path to Collective
Bargaining’. *Iowa Law Review*
105:1857–97.
- Roland Li. 2016. *Good Luck Have
Fun: The Rise of eSports*.
Skyhorse Publishing.
- Sandu Siyoto, Ali Sodik. 2015. *Dasar
Metodologi Penelitian*. 1sted.
Yogyakarta: Literasi Media
Publishing.
- Satria, Raden Putra. 2017.
‘Perkembangan E-Sport Di Mata
Internasional Dan Pengakuan
Serta Pengaruhnya Terhadap
Masyarakat Di
Indonesia’. Wagner, Michael G.
2014. ‘On the Scientific
Relevance of eSports’, no.
January 2006.