

ANALISIS E-SPORT SEBAGAI CABANG OLAHRAGA BARU

Khudzaifah¹, Agus Kristiyanto¹, Tri Aprilijanto¹, Slamet Riyadi¹

¹Postgraduate in Sport Science, Sebelas Maret University, Indonesia

khudza4193@student.uns.ac.id

Abstrak

Digital teknologi berkembang pesat dan memberikan berbagai manfaat bagi masyarakat dalam berbagai aspek salah satunya di bidang olahraga. Meningkatnya komunitas-komunitas e-sport di kabupaten Sukoharjo yang beranggotakan Remaja usia 15-18 tahun dimana usia tersebut merupakan usia produktif yang memiliki risiko tinggi dalam permasalahan dalam penggunaan teknologi, internet, dan game online. Kecanduan game online merupakan suatu kasus yang menyebabkan turunnya animo masyarakat terhadap e-sport dan berdampak pada rendahnya perkembangan e-sport. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa keinginan bermain e-sport pada dasarnya merupakan dorongan dari sendiri maupun ajakan teman. Pada usia produktif e-sport hanya sekedar hobi dan hiburan sesaat. Sarana dan prasarana merupakan faktor dominan untuk menunjang bakat dalam mengikuti kompetisi e-sport. Peran serta orang tua juga menjadi fasilitas yang harus diperhitungkan karena persepsi orang tua juga berpengaruh dalam skill dan kemampuan gamers. pandangan negatif masyarakat terhadap game dapat ajang pembuktian bahwa games dapat menjadi hobi yang produktif. Untuk meningkatkan kemampuan dalam e-sport perlu mengikuti kompetisi dan komunitas agar dapat mengasah kemampuan dan memperluas jaringan sosial.

Keywords: E-sport, Olahraga Baru, Olahraga

Abstrak

Digital technology is growing rapidly and provides various benefits for society in various aspects, one of which is in the field of sports. The increase in e-sport communities in Sukoharjo regency consisting of teenagers aged 15-18 years where this age is a productive age that has a high risk of problems in the use of technology, the internet, and online games. Addiction to online games is a case that causes a decrease in public interest in e-sports and has an impact on the low development of e-sports. This research shows the results that the desire to play e-sport is basically an encouragement from yourself and an invitation from friends. At the productive age of e-sports, it is just a hobby and entertainment for a while. Facilities and infrastructure are the dominant factors to support talents in participating in e-sport competitions. The participation of the master person is also a facility that must be taken into account because the perception of parents also affects the skills and abilities of gamers. People's negative views of games can prove that games can be a productive hobby. To improve skills in e-sports, it is necessary to participate in competitions and communities in order to hone skills and expand social networks.

Keywords: E-sport, New Sports, Sports

PENDAHULUAN

Di era digital ini, olahraga berbasis teknologi atau yang dikenal sebagai E-sport semakin marak di kalangan masyarakat. E-sport juga merupakan suatu permainan video game yang berbasis kompetitif dan terorganisir yang mempunyai makna umum sebagai suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas. Kegiatan olahraga elektronik ini dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara visual atau daring. Olahraga digital ini juga terorganisir dengan khusus seperti olahraga atlet profesional pada umumnya. (Kurniawan, 2019). E-Sport memberi dampak positif dalam perekonomian Indonesia. Pada tahun 2018, game e-sport meraup untung di pasar dunia sebesar \$ 905,6 juta atau setara dengan Rp. 13,2 triliun. Nilai pasar olahraga non fisik masa depan ini diperkirakan mencapai US \$ 125 miliar atau lebih dari Rp. 1800 triliun, menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 dalam industri e-sport dunia (Hamari dan Sjoblom, 2017). Dalam perkembangannya permainan e-sport memberikan dampak positif di bidang sosial, Permainan e-sport memberikan keuntungan bagi pemainnya yang berupa peningkatan dan perkembangan kemampuan soft skill melalui pertandingan yang kompetitif. Hal ini juga salah satu dampak positif yang dapat dihasilkan dari aktivitas e-sport (Rothwell dan Shaffer, 2019). E-sport menjadi salah satu alternatif dalam upaya penurunan dan pencegahan tingkat stress, peningkatan kesehatan, serta upaya pemeliharaan dan mempertahankan keseimbangan kualitas hidup.

Kecanduan game online yang juga merupakan bagian dari e-sport dapat menjadi beberapa masalah yang cukup serius apabila tidak diwaspadai dan menjadi perhatian penuh dalam pengembangan aktivitas e-sport. Berdasarkan suatu penelitian, menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dalam penggunaan teknologi, internet, dan game online (Novrialdy, 2019). Hal ini dapat menurunkan animo masyarakat terhadap e-sport dan menjadi hambatan dalam perkembangan e-sport itu sendiri (Hidayatullah, 2021). Pemahaman mendasar terkait e-sport hingga batasan apa saja yang perlu diketahui oleh masyarakat khususnya remaja sebagai pelaku pemain terbanyak dalam permainan ini sangat diperlukan. Sehingga e-sport dapat berkembang menjadi suatu olahraga prestasi yang layak diikuti oleh kaum remaja dan menjadi olahraga yang dapat memberikan dampak positif bagi mereka, serta dapat menepis persepsi negatif terkait e-sport.

Theoretical Framework

E-sport merupakan suatu bidang olahraga yang memanfaatkan media alat elektronik untuk menjalankan aktivitasnya. Media elektronik yang umumnya digunakan dalam bidang e-sport, seperti: komputer, laptop, ataupun gaded. Selain itu e-sport pada umumnya menggunakan video game sebagai media utama dalam pelaksanaannya karena pada e-sport permainan di dalam video game tersebut yang dipertandingkan. Anwari (2018) E-Sport dapat dikategorikan dalam olah tubuh yang

mengaitkan kemampuan anggota tubuh tertentu yaitu antara anggota tubuh mata dan anggota tubuh mata, seperti permainan catur. Selain itu olahraga juga dapat mengatur kemampuan motorik kasar. Selama ini atlet E-Sport bermain 8-9 jam sehari untuk menjadi pemain terbaik, olahraga lain pun mempunyai rutinitas hal yang sama meski cara yang dilakukan berbeda. Atlet-profesional-membutuhkan-banyak-konsentrasi, /dedikasi, praktik, persiapan, mental dan stamina. Salah satu universitas di Cologne melaksanakan penelitian terhadap atlet E-sport pada tahun 2016. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa atlet E-sport mempunyai ketrampilan yang tinggi dan telah menghadapi kegentingan ketika sedang bertanding. Professor Ingo Frobose selaku pimpinan penelitian telah menjumpai bahwa atlet E-sport telah menggarap gerakan hingga 400 gerakan pada keyboard dan mouse per menit. Gerakan tersebut biasa dilakukan hingga empat kali lipat dari rata-rata yang dilakukan para pemain. Kedua tangan melakukan gerakan secara bersamaan dan otak juga bekerja secara bersamaan ketika E-sport dimainkan. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa atlet E-sport telah melakukan kegiatan yang sama halnya dengan olahraga fisik seperti sepakbola, hanya saja tidak melakukan secara fisik seperti olahraga tradisional (Dailymail, 2017).

Banyak orang yang berpendapat bahwa eSport adalah olahraga, namun tidak sedikit pula yang menganggap eSport hanya sebatas bermain game. Oleh sebab itu, ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny S.E., et al (2016:5) bahwa suatu olahraga memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Play (Bermain)

Guttman (1978) dalam Jenny S.E., et al (2016:5) menegaskan bahwa bermain merupakan pondasi awal olahraga. E-Sport memiliki unsur bermain di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai suatu olahraga.

b. Organized (Peraturan)

Suits (2007) dan Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) menyatakan bahwa sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi eSport memiliki aturan dalam permainan dimana aturan tersebut harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

c. Competition (Kompetisi)

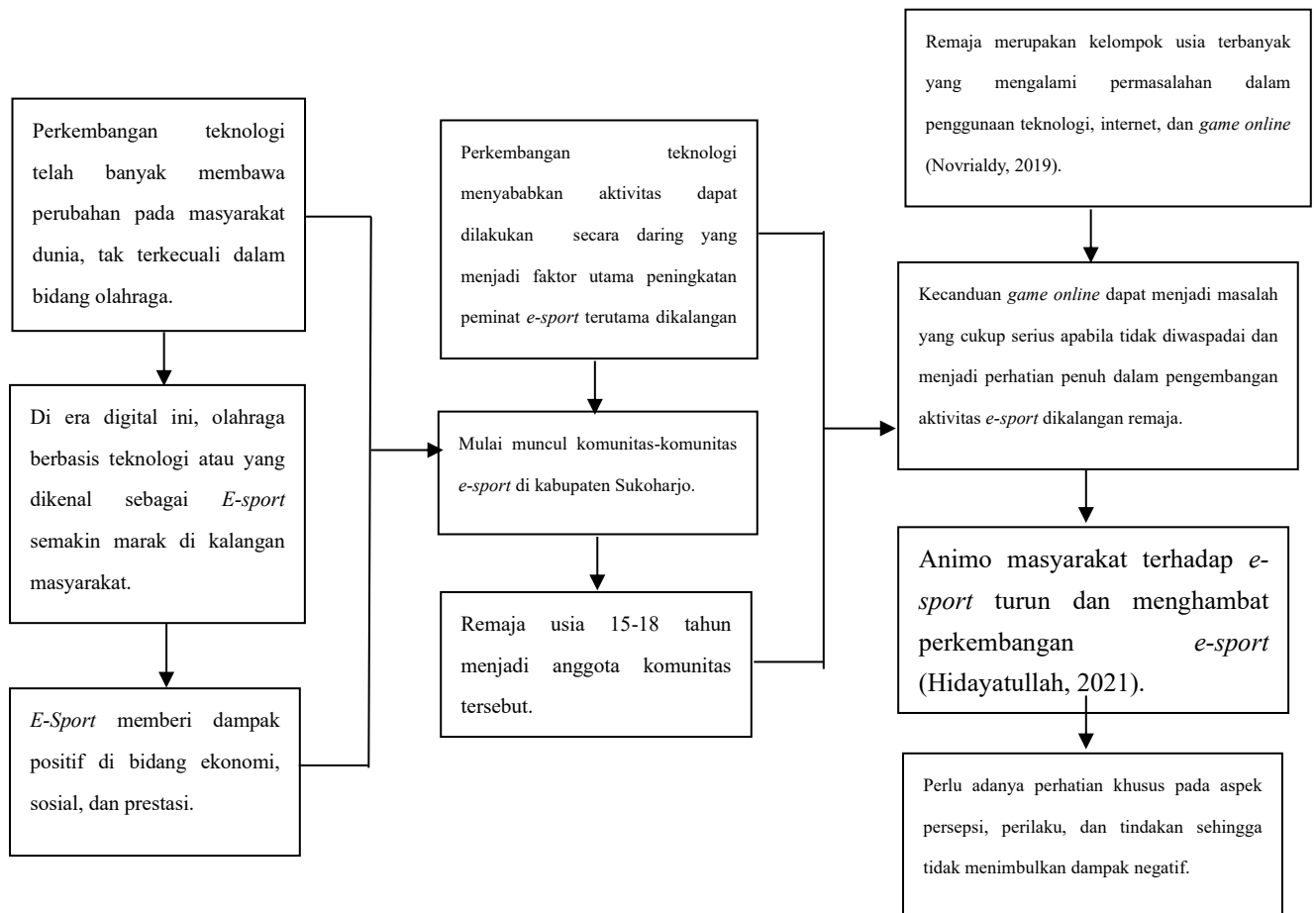
Guttmann (1978) dalam Jenny S. e., et al (2016: 6) Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang. Kompetisi eSport saat ini semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi eSport antar negara.

d. Skill (Keterampilan)

Menurut Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:7) Olahraga harus melibatkan permainan yang terampil, dimana kesempatan dan keberuntungan bukanlah satu-satunya alasan untuk menang. Bermain eSport harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan controller maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk

mengambil keputusan dalam video game.

E-sport merupakan aktivitas yang unik, dimana semua memerlukan hubungan yang harmonis dan ideal antara proses berfikir, emosi dan gerakan kelincahan tangan. Apalagi dengan berkembangnya teknologi sekarang olahraga juga tidak mau ketinggalan dalam kemajuan teknologi saat ini, maka dengan adanya penelitian ini peneliti bisa mengetahui apa yang ada di masyarakat saat ini, fenomena olahraga elektronik ini sejauh mana di lingkungan masyarakat.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

METHOD

Penelitian ini disusun dengan pendekatan kualitatif deskriptif. pendekatan ini dipilih peneliti bermaksud untuk membuat naratif mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Peneliti memilih metode penelitian kualitatif deskriptif karena pada penelitian ini tujuan utamanya tidak lain adalah untuk mengetahui minat, persepsi, perilaku, dan tindakan remaja terhadap *E-Sport* di Kabupaten Sukoharjo. Sehingga peneliti membutuhkan data-data yang diperoleh melalui proses yang sangat mendalam mulai dari observasi dan wawancara, serta hasil penelitian yang berbentuk kalimat-kalimat yang berasal dari narasumber secara langsung.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah remaja usia 15-18 Tahun. Penelitian subyek penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *purposive sampling*

Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang digunakan peneliti menggali data meliputi:

- a. Observasi dilaksanakan sejak mulai penelitian dilakukan dengan mengamati seluruh kegiatan dari komunitas di Kab. Sukoharjo baik kegiatan yang dilakukan secara *online* maupun *offline*
- b. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data-data yang relevan baik secara online maupun bertatap muka.
- c. Dokumentasi bisa dijadikan bukti bahwa peneliti turun lapangan tanpa rekayasa sedikitpun untuk memastikan data yang diperoleh valid sesuai realita dilapangan

Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan 3 tahap analisa data, diantaranya :

- a. Reduksi data bertujuan untuk mengerucutkan data, memfilter data dan mengkode atau mengelompokkan data, membuat memo dan lain sebagainya.
- b. Penyajian data dilakukan untuk menggabungkan data hasil penelitian.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, merupakan ringkasan yang mencakup keseluruhan data yang disajikan.

Teknik komparatif digunakan untuk memperoleh keselarasan suatu metode yang mana nantinya digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dari lapangan dengan kajian kepustakaan (teori) yang digunakan sebagai dasar untuk melihat fenomena tersebut, apakah terdapat kesamaan maupun perbedaan antara keduanya yang selanjutnya dapat ditarik kesimpulan.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan hasil penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data dalam perspektif Norman K. Denkin, dimana triangulasi itu sendiri merupakan penggabungan dari beberapa metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena terkait dengan paradigma dan perspektif yang berbeda. Triangulasi dilakukan dengan beberapa cara triangulasi metode yang dilakukan dengan cara yang berbeda, dapat dilakukan dengan menggunakan metode observasi, survey, maupun wawancara. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara dengan informan yang berbeda untuk menguatkan data yang diperoleh dari proses wawancara dengan beberapa informan sebelumnya (Rahardjo, 2020).

HASIL

Hasil penelitian yang diambil dari empat informan menunjukkan bahwa:

- a. Informan 1 : Keinginan menjadi gamers karena ajakan teman dan dengan perkembangan teknologi yang menuntut semua serba online dengan meluangkan waktu yang dapat menghasilkan pendapatan tambahan. Pada usia 15 bermain game menjadi pengisi waktu luang setelah sekolah. Menjadi pro player yang dapat berlatih pada leader tim yang diikuti dan mengikuti berbagai event kompetisi game online dari rumah masing masing atau online bersama pada satu ruangan.
- b. Informan 2: Keinginan bermain game atas keinginan sendiri atau menjadi hobi yang produktif. Pada usia produktif 15-18 tahun bermain game sekedar hobi. Dalam menjadi gamer yang berbakat dan berprestasi prasarana menjadi fasilitas yang harus di perhitungkan. Mengikuti komunitas juga hal penting dengan pelatihan pelatihan untuk membangun cemistry untuk mencapai tujuan komunitas. Pengukuran kemampuan dinilai dari mengikuti kompetisi kompetisi
- c. Informan 3 : Keinginan bermain game atas keinginan sendiri atau menjadi hobi yang berpotensi menghasilkan pendapatan jangka panjang. Pada usia produktif 15-18 tahun bermain game merupakan hobi untuk mereshfresh kepenatan. Sarana dan prasarana menjadi faktor dominan untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi dalam permainan game online. Mengikuti komunitas juga hal penting dengan pelatihan pelatihan untuk membangun cemistry untuk mencapai tujuan komunitas. Pengukuran kemampuan dinilai dari mengikuti beberapa kompetisi.
- d. Informan 4 :Bermain game menjadi permainan yang dimainkan dari kecil karena tingkat usia tidak menjadi patokan dalam bermain menjadi proplayer. Dampak positif dari game online mempunyai teman melatih mental dalam bebrbicara dengan orang baru sementara negatif dari game online tidak bisanya mengantur waktu dalam bermain game online dan belajar atau bekerja.untuk menjadi pro player dan mencapai target harus bekerja keras dalam berlatih minimal 8 jam dan mengikuti komunitas yang mengerti tentang game online di daerah.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini seluruh gamers online memiliki tahapan awal dan latar belakang bermain game online yang berbeda-beda. Ketertarikan dan dorongan untuk bermain game online ini pun timbul dari diri sendiri dan ajakan orang lain. Penulis melihat bahwa motivasi bermain game online yang timbul dari diri pecandu game online tersebut masing-masing dapat ditinjau berdasarkan pada aspek kebutuhan yaitu aspek Needs For Achievement (pencapaian) dimana kebutuhan pecandu game online Ketika bermain didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai Ranging Level atau peringkat yang lebih tinggi guna mendapatkan guna kepuasan dan kebanggan

terhadap diri sendiri. Pemain game online mengungkapkan bahwa didalam game online terdapat Rangka Level atau biasa disebut peringkat yang dapat tolak ukur dalam bermain game online.

Didalam interaksi simbolik antar personal memiliki perhatian yang penting dalam proses transaksi yang kompleks yang dimana dalam perwajahan yang tidak terlihat atau kompetisi tanpa wajah melibatkan aspek-aspek perilaku masing-masing pemain. Pemain seringkali lebih banyak diam dan berkonsentrasi dalam strategi permainan dari pada interaksi sesama pemain. dan koordinasi pemain yang terjalin antara pemain biasanya hanya menggunakan symbol-simbol gambar atau template yang tersedia pada aplikasi permainan game online. Hingga hal ini pemain merasa memiliki satu misi transaksi didalam permainan untuk menjadi pemenang dalam sebuah kompetisi antar tim. Peneliti menginterpretasikan bahwa secara keseluruhan peran pemain game online bermain dengan durasi yang cukup lama perhari. Dibandingkan dengan mengakses media sosial itu artinya dalam hal ini masyarakat merasa bahwa bentuk komunikasi yang mudah bukanlah komunikasi dalam tatap muka, bagi mereka komunikasi yang baik itu adalah melalui aplikasi game maupun media sosial, hal ini diinterpretasikan melalui teori Computer Mediated Communication.

Dilihat dari konsep kedua dari Computer Mediated Communication, yaitu mediasi yang dimana mediasi ini adalah suatu proses sederhana atau pemaknaan mengenai suatu penyampaian pesan..

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan remaja begitu antusias terhadap eSport dan banyak menjadikan eSport sebagai olahraga prestasi. Banyak perdebatan eSport sebagai olahraga atau tidak, banyak orang yang berpendapat bahwa eSport adalah olahraga, namun tidak sedikit yang beranggapan eSport hanya sekedar bermain game. Bermain merupakan pondasi awal olahraga. eSport terdapat unsur bermain sehingga dapat dikategorikan sebagai olahraga (Guttman & Jenny, 2016). Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang (Guttman, 2016). Kompetisi eSport saat ini sangat berkembang pesat bahkan sudah diadakan kompetisi eSport antar negara. Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. eSport dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol controller merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina.

PENUTUP

Penelitian yang disusun memiliki keterbatasan yakni ini tidak meneliti keseluruhan atlet eSport di Kabupaten Sukoharjo. Keterbatasan lain pada metodologi penelitian adalah informan yang kurang variatif, sehingga menyebabkan kurang lengkapnya informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu disarankan untuk peneliti lain dapat meneliti dari aspek lain.

REFERENSI

- Anwari, FN. 2018. *Indonesian mobile permainanrs behavior in 2018-part 1*. Retrieved from <https://www.permainanprime.org/2018/10/indonesian-mobile-permainanrs-behavior-in-2018-part-1/> (1 April 2021)
- Hamari, J., & Sjoblom, M. 2017. What is eSports and why do people watch it. *Internet Research*, 27(32), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Olrich, T.W. 2017. Virtual (ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” *Quest*, 69 (1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Hidayatullah, Fajar. 2021. *Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa* . *Jurnal Pena Edukasi*, Vol 8 No.1, 25-32.
- Kurniawan, F. 2019. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*.15(2).
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. 2019. Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Rahardjo, Mudjia. 2020. *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. (diakses pada tanggal 26 Maret 2021). Retrieved from <https://tekno.kompas.Com/read/2017 / 10 / 25 / 08490027 / menarik-potensi-eSport-di-indonesia> (24 februari 2021)
- Rothwell, G., & Shaffer, M. 2019. *Sport in K-12 and Post Secondary Schools*. USA: MDPI.