
ANALISIS TREND PERKEMBANGAN E-SPORT DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA

M. Iqbal¹, Yoshua Simamora², Khairil insani³, Padli⁴
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
e-mail: *1miqbal240696@gmail.com, 2yoshua.simamora79@gmail.com,
3yanuarkiram@fik.unp.ac.id, 4padli85@fik.unp.ac.id

Abstrak

Perkembangan pesat dalam teknologi digital memberikan manfaat luas bagi masyarakat, termasuk di bidang olahraga. Di Kota Padang, meningkatnya jumlah komunitas e-Sports yang terdiri dari siswa berusia usia 15-18 tahun, yang merupakan kelompok usia produktif dengan risiko tinggi terkait penggunaan teknologi, internet, dan game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui minat, persepsi, perilaku, dan tindakan remaja terhadap e-Sports. Studi ini menggunakan metode Deskriptif kualitatif dengan cara, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keinginan atau untuk bermain e-Sports berasal dari dorongan individu maupun ajakan dari teman. Pada usia produktif, e-Sports seringkali hanya dianggap sebagai hobi dan hiburan sesaat. Faktor krusial dalam menunjang bakat e-sport adalah sarana dan prasarana yang memadai. Peran orang tua juga memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan para pemain, karena persepsi orang tua dapat memengaruhi keterampilan dan kemampuan para gamers. Meskipun masih ada pandangan negatif dari masyarakat terhadap game, hal ini bisa dianggap sebagai kesempatan untuk membuktikan bahwa bermain game dapat menjadi hobi yang produktif. Untuk meningkatkan kemampuan dalam e-sport, dianjurkan untuk aktif mengikuti kompetisi dan bergabung dalam komunitas, sehingga dapat mengasah keterampilan dan memperluas jaringan sosial.

Keywords: E-sport, Olahraga Baru, Olahraga

Abstract

Rapid developments in digital technology provide broad benefits for society, including in the field of sports. In Padang City, the increasing number of e-sports communities consists of students aged 15-18 years, which is a productive age group with high risks related to the use of technology, the internet and online games. The existence of online game addiction is a serious issue that affects people's interest in e-sports and has the potential to harm the development of e-sports itself. This research shows that the desire to play e-sports comes from individual encouragement or invitations from friends. At the productive age, e-sports is often only considered a hobby and momentary entertainment. A crucial factor in supporting e-sports talent is adequate facilities and infrastructure. The role of parents also has a big influence on players' abilities, because parents' perceptions can influence gamers' skills and abilities. Even though there is still a negative view from society towards games, this can be seen as an opportunity to prove that playing games can be a productive hobby. To improve your skills in e-sports, it is recommended to actively participate in competitions and join communities, so you can hone your skills and expand your social network.

Keywords: E-sports, New Sports, Sports

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia aktif mengembangkan olahraga lokal dengan dukungan penuh dari

pemerintah. Untuk meningkatkan kualitas tenaga olahraga, pemerintah mencari bakat sejak dini melalui berbagai cara, termasuk mengadakan turnamen yang bertujuan mencari atlet

berkualitas untuk mengharumkan nama Indonesia di tingkat nasional maupun internasional. Tidak hanya Indonesia, hampir seluruh negara di dunia berusaha keras untuk bersaing dalam pengembangan bidang olahraga. Beberapa waktu lalu, dihebohkan terkait cabang olahraga yang tidak bergantung pada kekuatan fisik seperti olahraga tradisional yang kita tau saat ini, yaitu e-Sports. istilah yang mengacu pada bermain video game yang bersifat kompetitif (Zakaria et al., 2020). Definisi esports menurut (Kurniawan, 2020) adalah olahraga yang bertema permainan komputer yang melibatkan aktivitas fisik manusia dan keterampilannya secara digital dengan perangkat elektronik. e-Sport, atau olahraga elektronik, adalah kompetisi permainan video yang terhubung dengan perangkat seperti komputer dan smartphone.

Federasi Esports Internasional (IeSF) juga mendefinisikan e-Sports sebagai kompetisi yang dilakukan dalam lingkungan virtual, di mana kemampuan fisik dan mental diterapkan untuk mencapai kemenangan sesuai. Audi E. (Anshari et al., 2022) mendefinisikan eSports sebagai bidang olahraga yang memiliki permainan video sebagai fokus kompetitif utamanya. Menurut (Indro & Kurnia, 2020) menjelaskan bahwa olahraga elektronik, juga dikenal sebagai permainan kompetitif, pro gaming, atau eSports, merupakan istilah untuk kompetisi permainan video di mana para pemainnya umumnya adalah profesional. Menurut (Ardiyanto et al., 2021) lebih lanjut menegaskan bahwa eSports merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus, mirip dengan atlet profesional dalam olahraga tradisional

seperti sepak bola, bulu tangkis, atau basket

Kemajuan pesat dalam dunia e-Sport mengajukan pertanyaan signifikan tentang bagaimana sebuah game yang disajikan secara elektronik atau dikenal sebagai games online bisa menjadi bentuk olahraga yang sangattrend saat ini. (Tanian et al., 2021) menyatakan bahwa banyak orang melihat e-Sports sebagai bentuk olahraga berdasarkan definisi olahraga. (Sehabudin et al., 2023) yang menunjukkan peningkatan tekanan darah basal saat bermain video game, dengan atlet e-Sports menunjukkan tanda-tanda upaya fisik selama kompetisi dan latihan, seperti halnya atlet dalam olahraga konvensional. Menurut (Candra & Prasetyo, 2023) terdapat perbedaan yang jelas antara bermain game online secara santai (Casual Games) dan e-Sports. Mereka yang bermain games online hanya untuk kesenangan disebut sebagai pemain kasual, sementara pemain kasual yang mengikuti turnamen, memiliki strategi tingkat tinggi, gengsi, reputasi, dan mengelola kegiatannya dengan tahapan tertentu disebut sebagai Altet e-Sports. Hal ini menunjukkan bahwa Altet e-Sports memiliki keterampilan dan teknik yang beragam untuk meningkatkan kompetensinya dalam memenangkan pertandingan, mirip dengan persyaratan atlet dalam olahraga tradisional. Dalam dunia olahraga eSport bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan bridge. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas olahraga yang banyak melibatkan motorik kasar (Block & Haack, 2021).

Pemerintah turut aktif mendukung perkembangan e-sport

dengan menggelar Piala Presiden e-sport pada tahun 2018 dan 2019 melalui Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif). Menurut [Khudzaifah et al. \(2023\)](#), Piala Presiden E-sport 2019 menunjukkan komitmen penuh pemerintah dalam me-fasilitasi turnamen profesional e-Sports dengan standar yang tinggi. Dampak positif e-Sports terhadap ekonomi Indonesia juga signifikan. Pada tahun 2018, industri game e-Sport meraup keuntungan global mencapai \$905,6 juta atau sekitar Rp. 13,2 triliun. Proyeksi menunjukkan pertumbuhan yang terus meningkat, diperkirakan mencapai US \$125 miliar atau lebih dari Rp. 1800 triliun, sehingga menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 dalam industri e-Sports dunia ([Ayar, 2018](#)). Selain manfaat ekonomi, e-sport juga memberikan dampak positif dalam aspek sosial. Selain memberikan penghasilan, e-sport juga membantu dalam pengembangan soft skill melalui kompetisi yang ketat. Hal ini menjadi salah satu aspek positif dari e-sport. Selain itu, e-Sport juga diakui sebagai alternatif untuk mengatasi stres, meningkatkan kesehatan, dan berperan dalam peningkatan kualitas hidup.

Seiring dengan kemajuan teknologi, e-sport telah menjadi olahraga yang modern dan menggunakan teknologi canggih. Meskipun berbeda dengan olahraga konvensional yang menekankan kegiatan fisik, e-Sports tetap memiliki daya tarik, terutama di kalangan generasi muda. Pencapaian penting e-Sport terjadi ketika cabang olahraga ini diakui sebagai resmi dalam Asian Games 2018 dan tetap eksis dengan kehadirannya dalam SEA GAMES 2019. Hal ini memberikan motivasi

tambahan bagi atlet e-sport untuk berlatih dengan tekun guna mengharumkan nama negara mereka.

Demi meraih prestasi lebih tinggi di tingkat internasional, e-Sport seharusnya diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk mendukung perkembangan bakat-bakat muda. Imam menyatakan, "Kurikulum harus mencakupnya, dan pelatih harus terlibat. Dengan demikian, kerjasama dan kolaborasi menjadi hal yang sangat penting." Selain itu, Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) telah mengalokasikan dana untuk menyelenggarakan berbagai kompetisi di tingkat sekolah.

Masalah kecanduan game online, yang juga merupakan bagian dari e-Sports, dapat menjadi permasalahan serius yang memerlukan perhatian dalam pengembangan aktivitas e-sport. Menurut penelitian, remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi, internet, dan game online ([Suplig, 2017](#)). Kondisi ini memiliki potensi untuk mengurangi minat masyarakat terhadap e-Sports dan menjadi hambatan dalam perkembangan industri ini secara keseluruhan ([Salsa et al., 2023](#)). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang e-Sport, termasuk batasan-batasan yang perlu diketahui oleh masyarakat, terutama remaja yang merupakan pemain utama dalam permainan ini, sangat penting. Tujuannya adalah agar e-sport dapat tumbuh menjadi olahraga prestasi yang diikuti dengan antusiasme oleh remaja, memberikan dampak positif, dan menghilangkan persepsi negatif yang mungkin ada terkait e-Sport.

e-Sport merupakan aktivitas yang unik, dimana semua memerlukan hubungan yang harmonis dan ideal antara proses berfikir, emosi dan gerakan kelincuhan 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, perkembangan trend olahraga elektronik ini sejauh mana di lingkungan masyarakat. Serta mengetahui minat, persepsi, perilaku, dan tindakan remaja terhadap e-Sports

METODE

Penelitian ini disusun dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Fadli, 2021) mendefinisikan penelitian deskriptif adalah penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu popularisasi. 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 Sumatera Barat. 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 dalam penelitian ini adalah remaja usia 15-18 Tahun sebanyak 10 siswa . Penelitian subyek penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan purposive sampling, Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan

pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi dan dapatlah 5 siswa yang akan di jadikan sampel

Teknik Pengumpulan data

melalui beberapa langkah, yakni: Observasi: Tahap observasi dimulai sejak awal penelitian dengan mengamati seluruh kegiatan yang dilakukan oleh komunitas di Kabupaten Sumatera Barat, baik yang dilaksanakan secara daring maupun luring, Wawancara: Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data yang relevan. Wawancara dilakukan baik secara daring maupun tatap muka, memastikan data yang diperoleh bersumber dari sumber yang dapat dipercaya, Dokumentasi: Penggunaan teknik dokumentasi bertujuan sebagai bukti bahwa peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan lapangan tanpa manipulasi untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh sesuai dengan realitas di lapangan.

Hasil dan Diskusi

Hasil dan Penelitian ini dapatlah beberapa informasi seperti;

Informan 1: Motivasi untuk menjadi gamer muncul dari ajakan teman dan kebutuhan akan keberadaan online sebagai sumber penghasilan tambahan. Memulai bermain game pada usia 15 sebagai pengisi waktu luang setelah sekolah, informan ini menjadi seorang pro player yang berlatih di bawah bimbingan pemimpin tim. Mereka ikut serta dalam berbagai event kompetisi game online, baik dari

rumah masing-masing maupun secara daring bersama-sama.

Informan 2: Keinginan untuk bermain game timbul dari minat sendiri dan sebagai hobi produktif. Pada usia 15-18 tahun, bermain game dianggap sebagai hobi, dan informan ini menekankan pentingnya prasarana yang mendukung untuk menjadi gamer berbakat dan berprestasi. Bergabung dalam komunitas juga dianggap penting, dengan pelatihan yang dilakukan untuk membangun chemistry dan mencapai tujuan bersama komunitas. Kemampuan diukur melalui partisipasi dalam berbagai kompetisi.

Informan 3: Keinginan untuk bermain game berasal dari minat sendiri dan sebagai hobi yang berpotensi menghasilkan pendapatan jangka panjang. Pada usia 15-18 tahun, bermain game dianggap sebagai hobi untuk melepaskan kepenatan. Sarana dan prasarana dianggap sebagai faktor kunci untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi dalam game online. Bergabung dalam komunitas juga dianggap penting, dengan pelatihan yang dilakukan untuk membangun chemistry dan mencapai tujuan bersama komunitas. Pengukuran kemampuan dilakukan melalui partisipasi dalam beberapa kompetisi.

Informan 4: Bermain game dimulai sejak usia dini tanpa memandang tingkat usia sebagai patokan untuk menjadi seorang pro player. Dampak positif dari bermain game meliputi pembentukan teman dan pelatihan mental dalam berinteraksi dengan orang baru. Namun, dampak negatifnya adalah kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain game dan kegiatan belajar atau bekerja. Untuk mencapai tujuan sebagai pro

player, informan ini menekankan pentingnya bekerja keras dengan berlatih minimal 8 jam sehari dan bergabung dalam komunitas yang memahami dunia game online di daerah mereka.

Informan 5 : Saya bermain game itu sudah sejak saya remaja, banyak hal atau dampak positif yang saya dapatkan seperti saya banyak teman dari luar negeri tidak hanya di Indonesia, tetapi ada dampak negative dari bermain atau menjadi gamer ini yaitu susah manajemen waktu.

Kesimpulan

Dalam penelitian ini, para pemain game online memiliki berbagai tahapan awal dan latar belakang bermain yang beragam. Motivasi untuk bermain game online timbul dari diri sendiri dan ajakan orang lain. Peneliti melihat bahwa motivasi tersebut dapat diinterpretasikan berdasarkan aspek kebutuhan, khususnya pada aspek Needs For Achievement (pencapaian), di mana para pecandu game online bermain dengan tujuan mencapai Rangka Level atau peringkat yang lebih tinggi untuk memperoleh kepuasan dan kebanggaan pribadi. Rangka Level di dalam game online antar tim.

Secara keseluruhan, penelitian ini menginterpretasikan bahwa peran pemain game online melibatkan durasi bermain yang cukup lama setiap hari. Dibandingkan dengan mengakses media sosial, masyarakat menganggap bahwa bentuk komunikasi yang efektif dapat terjadi melalui aplikasi game atau media sosial. yang menunjukkan peranan mediasi dalam proses sederhana atau pemaknaan penyampaian pesan. Penelitian juga menyoroti antusiasme remaja terhadap eSport sebagai olahraga prestasi. Meskipun terdapat

perdebatan apakah eSport dapat dianggap sebagai olahraga, karakteristik olahraga seperti bermain, kompetisi, dan keterampilan dapat diidentifikasi dalam konteks eSport. Keterbatasan penelitian ini melibatkan sejumlah informan yang kurang variatif, sehingga saran diberikan agar penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek lain dari fenomena ini.

Daftar Pustaka

- Anshari, F., Evangelina, J., & Abbabil, S. U. F. (2022). Commodification Of Workers On Esports Athletes In Digital Sports Industry. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 277–298. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i2.17153>
- Ardiyanto, R., Salisnanda, R. P., & Laksono, S. H. (2021). Pendekatan Perencanaan Desain Wahana Game Esport di Surabaya dengan Menggunakan Konsep Futuristik. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, 2(1), 87–98. <https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2021.v2i1.1504>
- AYAR, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(26), 95–102. <https://doi.org/10.14486/intjscs726>
- Block, S., & Haack, F. (2021). *eSports : a new industry*. 4002, 1–10.
- Candra, O., & Prasetyo, T. (2023). Pembentukan Karakter Melalui Olahraga. In *Eureka Media Aksara* (Issue 1).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Indro, I., & Kurnia, A. S. (2020). E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 913. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Salsa, G., Budiman, T. Y., Ramdhani, M. J., & Nurhadi, Z. F. (2023). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Remaja. *JIMS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2, 52–61.
- Sehabudin, A., Sjachro, D. W., & Masrina, D. (2023). Pengalaman komunikasi pemain E-sport Kabupaten Pangandaran dalam menghadapi stigma orang tua. *Comdent: Communication Student Journal*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.44884>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Tanian, J. C., Setiawan, A., & Dewi, L. P. (2021). Game Real-Time Strategy Conquest War Berbasis Web Menggunakan Finite-State Machine. *Jurnal INFRA*.

Zakaria, N., Rahardjo, S., & Hapsoro,
N. A. (2020). Perancangan Baru

Esports Training Center di
Bandung. *Agustus*, 7(2), 4032.