

TANTANGAN DAN PELUANG ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF ESPORTS IN NATIONAL SPORTS

Dinar Wahyuni

(Pusat Penelitian Sekretariat Jenderal DPR RI
Ged. Nusantara I, lantai 2, Jalan Gatot Subroto, Jakarta
e-mail: dinar.dpr@gmail)

Naskah diterima: 12 November 2020, direvisi: 10 Desember 2020,
disetujui: 15 Desember 2020

Abstract

Esports is a widespread global phenomenon, especially among millennials. Despite experiencing such rapid development, esports is still reaping a polemic. The paper wants to examine the challenges and opportunities of esports in national sports. This research uses qualitative research methods. The results show that the challenges faced by esports include health problems due to minimal physical activity and gaming disorders, issues with esports game content, lack of solid regulations, level of esports competition is still minimal. Several institutions oversee esports to risk overlapping authority, gender equality, and copyright because esports requires an online platform. Indonesia has rank 16th in 2017 in the global level gaming industry market. National esports players have many achievements in international competitions, esports competitions in Indonesia are increasing, the recognition of esports as sports achievements by the Government, and more excellent support from the private sector and esports opportunities in the industrial market

Keywords: *esports; sport; game*

Abstrak

*Esports menjadi fenomena global yang populer khususnya di kalangan milenial. Meskipun mengalami perkembangan yang begitu pesat, esports masih menuai polemik. Tulisan ingin mengkaji tantangan dan peluang esports dalam keolahragaan nasional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan yang dihadapi esports di antaranya gangguan kesehatan akibat minim aktivitas fisik dan *gaming disorder*, persoalan konten gim esports, regulasi belum kuat, kompetisi esports berjenjang masih minim, terdapat beberapa lembaga yang menaungi esports sehingga berisiko tumpang tindih kewenangan, kesetaraan gender, dan hak cipta karena esports membutuhkan platform online. Indonesia menempati urutan ke-16 pada 2017 dalam pasar industri gaming tingkat global. Pemain esports nasional mempunyai banyak prestasi di kompetisi internasional, penyelenggaraan kompetisi esports di Indonesia semakin banyak, pengakuan esports sebagai olahraga prestasi oleh pemerintah, dukungan pihak swasta semakin besar serta peluang esports dalam pasar industri.*

Kata kunci: *esports; olahraga; gim*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman membuat industri teknologi dan informasi semakin bergerak maju. Di tengah kemajuan teknologi yang begitu pesat, video gim juga semakin berkembang. Dengan teknologi jaringan, memungkinkan suatu gim diakses oleh masyarakat di seluruh dunia dalam satu waktu. Video gim kemudian dipertandingkan di mana pemenang ditentukan dari skor terbanyak yang diperoleh. Dengan demikian, pada saat itu kemampuan bermain gim hanya bisa ditakar dari skor.

Kompetisi video gim pertama di dunia adalah *Spacewar*, sementara turnamen video gim skala

besar pertama di dunia adalah *Space Invaders Championship*. *Space Invaders* merupakan salah satu gim terpopuler pada masa itu, ketika gim hanya bisa dimainkan di mesin arcade. Kompetisi ini berhasil menarik minat banyak gamers dengan jumlah peserta mencapai 10 ribu orang dan membuat video gim jadi hobi arus utama.¹

Respon positif yang ditunjukkan para gamers mendorong penyelenggaraan kompetisi lain. Tidak hanya di Amerika Serikat, kompetisi gim mulai diselenggarakan di beberapa negara. Demam

¹ Akbar Priono, "Sejarah Esports: Evolusi Laga Adu Skor Jadi Ajang Kompetisi Global", 2020, (online), (<https://hybrid.co.id/post/sejarah-esports>, diakses 11 November 2020).

kompetisi gim semakin berkembang dengan hadirnya internet pada tahun 1990-an. Pada era tersebut, banyak gim PC yang dibuat dengan memanfaatkan konektivitas internet. Fitur ini memungkinkan berbagai pemain gim PC dapat bergabung ke dalam *server* gim terbuka dan melakukan kompetisi *online* meskipun terpisah jarak yang jauh.

Netrek sebagai gim pertama yang menggunakan *metaserver* menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi gim di dunia. Gim ini menjadi cikal bakal gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dapat dimainkan lebih dari 16 pemain dalam waktu bersamaan secara daring. Kompetisi gim kemudian berkembang tidak hanya sebagai sebuah hobi, namun membuka peluang menjadi profesi yang cukup menjanjikan. Para *gamers* mulai tergabung dalam organisasi yang mempunyai visi mengembangkan kompetisi gim menjadi sebuah industri baru yang dikenal dengan industri *esports*. *Esports* atau olahraga elektronik adalah cabang olahraga yang dilakukan menggunakan *Personal Computer* (PC), *mobile smartphone*, dan *konsol portable*.

Di Indonesia, *esports* muncul mengikuti penetrasi internet. Dalam perkembangannya, IndoNet hadir sebagai *internet service provider* (ISP) komersial pertama di Indonesia pada tahun 1995. Kehadiran internet membuat para *gamers* mendapatkan akses untuk bermain gim daring. Tahun 1999, Liga *Game* mulai menyelenggarakan kompetisi *esports* yang terbatas untuk komunitas *gamers* yang merupakan anggota forum Liga *game*. Namun dalam pelaksanaannya, *event* berbentuk kompetisi banyak diminati *gamers*. Ligagame kemudian menyelenggarakan *event esports* skala besar pertama di Indonesia yang bernama Liga Jakarta pada tahun 2001. Saat itu Liga Jakarta mempertandingkan *game Counter-Strike* versi 1.6 (CS 1.6).

Tahun 2000, pemain *esports* nasional mulai bergabung dengan komunitas internasional. Kompetisi *esports* berskala internasional *World Cyber Games* (WCG) juga mulai diselenggarakan di Indonesia. WCG yang diselenggarakan oleh *International Cyber Marketing* menjadi jalan bagi pemain *esports* nasional untuk bertanding di

kancah internasional. Turnamen ini pertama kali diikuti oleh 17 negara dan 174 partisipan yang bertanding. Judul gim yang dipertandingkan adalah *Age of Empires II*, *FIFA 2000*, *Quake III Arena*, *StarCraft: BroodWar*, dan *Unreal Tournament*. WCG menjadi kompetisi *esports* terbesar di Indonesia saat itu.²

Esports terus berkembang dan menjadi fenomena global yang populer khususnya di kalangan milenial. Setiap tahun pengguna gim *online* semakin bertambah. Besarnya pendapatan pemain *esports* mendorong banyak pemain gim menjadikan *esports* tidak hanya sebatas hobi tetapi sebuah profesi. Demikian juga ketika dunia mengalami krisis perekonomian global akibat pandemi Covid-19, industri *esports* mengalami pertumbuhan positif. Pembatasan fisik sebagai upaya pencegahan Covid-19 mengakibatkan hampir semua aktivitas terdampak. Namun tidak dengan *esports*. *Esports* tetap berjalan dengan kompetisi yang dilakukan secara *online*.

Cara berolahraga generasi milenial tersebut akan mengubah partisipasi pemain secara fisik. Apabila dulu olahraga identik dengan aktivitas fisik, kini ada olahraga yang dapat dilakukan secara *online*. Hal ini menjadi polemik di kalangan masyarakat. Sebagian masyarakat masih berpandangan bahwa olahraga memerlukan aktivitas fisik karena tujuan olahraga sesuai Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional adalah mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Dengan demikian konsep olahraga adalah adanya aktivitas fisik agar dapat mencapai tujuan tersebut. Hal ini tidak terdapat dalam *esports* sehingga *esports* masih dianggap sebatas permainan gim secara *online*. Di sisi lain, *esports* dipandang sebagai olahraga karena membutuhkan ketangkasan dan kecepatan seperti olahraga pada umumnya. Dalam dunia olahraga, *esports* masuk ke dalam kategori motorik halus seperti catur. Sebaliknya olahraga lain termasuk kategori motorik kasar.

Penggunaan istilah *sport* memang menimbulkan banyak interpretasi. Sebagian

² Randi Aditya, Mengenal Sejarah Olahraga eSports di Indonesia, 2019, (*online*), (<https://beritagar.id/artikel/arena/mengenal-sejarah-olahraga-esports-di-indonesia>, diakses 11 November 2020).

orang sudah memiliki pemahaman sendiri dengan konsep olahraga. Namun demikian, prestasi yang telah diraih oleh para pemain *esports* di kancah internasional perlu mendapat apresiasi karena secara tidak langsung hal tersebut meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia di mata dunia. Berdasarkan uraian tersebut, tulisan ini ingin mengetahui peluang dan tantangan *esports* dalam keolahragaan nasional.

Penelitian tentang *esports* belum banyak dilakukan di Indonesia. Beberapa penelitian *esports* yang dilakukan di negara lain misalnya penelitian Hamari dan Sjoblom tahun 2016 berjudul “*What is eSports and Why do People Watch it?*” Penelitian ini mengusulkan definisi *esports* dan bagaimana *esports* dapat dilihat sebagai olahraga.³ Selain itu penelitian ini juga fokus pada pengukuran motivasi yang terkait dengan frekuensi menonton *esports*. Selanjutnya penelitian Lee dan Schoenstedt tentang “*Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives*” yang menghasilkan temuan bahwa fitur tertentu dari gim secara positif memengaruhi minat individu dalam bermain *esports*. Tiga motif, yakni kompetisi, tekanan teman sebaya, dan pengembangan ketrampilan untuk olahraga yang sebenarnya memiliki dampak signifikan secara statistik pada jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain *esports*.⁴ Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini ingin mengkaji tantangan dan peluang *esports* dalam keolahragaan nasional.

Sebelum membahas lebih jauh tentang *esports*, terlebih dahulu akan dijelaskan konsep olahraga. *International Council of Sport and Physical Education* mendefinisikan olahraga sebagai serangkaian kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri atau orang lain, atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam.⁵ Secara lebih rinci, Mutohir berpendapat bahwa olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong,

mengembangkan, membina potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan atau pertandingan dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.⁶ Dengan demikian olahraga mengandung beberapa unsur, yaitu kegiatan fisik yang mengandung permainan, bersifat kompetitif, dilakukan perorangan atau kelompok, bertujuan untuk memperoleh rekreasi atau prestasi.

Selanjutnya *esports* secara umum merupakan olahraga elektronik berbasis teknologi. Wagner mendefinisikan *esports* sebagai suatu kegiatan olahraga yang di dalamnya orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik di penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.⁷ Sementara menurut Hutchins, *esports* adalah permainan video gim yang bersifat kompetitif menggunakan media digital sebagai objek untuk berkompetisi dan avatar yang direpresentasikan di layar.⁸ Sejalan dengan Hutchins, PB *Esports* Indonesia juga berpendapat bahwa *esports* adalah olahraga permainan (gim) yang bersifat interaktif dan kompetitif, yang dilakukan melalui teknologi informasi, dan komunikasi (TIK) seperti komputer, konsol, *handphone*, dan sebagainya.⁹ Demikian juga IESPA mendefinisikan olahraga elektronik adalah olahraga yang dilakukan dengan menggunakan medium perantara perangkat dan/ atau peralatan yang berbasis inovasi teknologi elektronik. Dalam hal ini IESPA menyebut *esports* dengan istilah olahraga elektronik.¹⁰

⁶ Toto Cholik Mutohir, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Surabaya: Unesa University Press, 2002, hlm. 23.

⁷ Michael G. Wagner, “On the Scientific Relevance of eSports”, *Proceedings of the International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.

⁸ Brett Hutchins, “Sign of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games”, *New Media & Society*, 10(6), 2008: 851-869.

⁹ PB *Esports* Indonesia, “Urgensi Masuknya *Esports* Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional”, RDPU Komisi X dengan PB *Esports* Indonesia tanggal 10 November 2020. Jakarta: PB *Esports* Indonesia.

¹⁰ *Indonesia Esports Association*, “Masukan dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional”, RDPU Komisi X dengan *Indonesia Esports*

³ Juho Hamari & Max Sjoblom, “What is eSports and Why do People Watch it?”, *Internet Research* Vol 27 No. 2, 2017: 211-232.

⁴ Dunghon Lee & Linda J. Schoenstedt, “Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives”, *Journal of Research* Volume 6 Issue 2, 2011: 39-44.

⁵ Rusli Lutan, *Manusia dan Olahraga, Seri Bahan Kuliah Olahraga ITB*, Bandung: ITB dan IKIP Bandung, 1991, hlm. 17.

Sementara N. Taylor berpendapat bahwa *esports* merupakan permainan video (*video game*) yang telah mendapatkan pengesahan sebagai *spectator-driven sport*, dilakukan melalui aktivitas promosi, adanya infrastruktur penyiaran, adanya tim yang terorganisir secara sosial ekonomi, adanya turnamen dan liga, serta tampilan replika pemain.¹¹ Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *esports* merupakan olahraga permainan (gim) bersifat kompetitif dan interaktif yang dilakukan melalui media perantara seperti komputer, konsol, atau *handphone*. Olahraga ini dilakukan oleh tim terorganisir secara sosial dan ekonomi serta dipertandingkan dalam suatu kompetisi.

Beberapa kriteria untuk menentukan suatu gim dapat diklasifikasikan sebagai *esports*, yaitu *pertama*, tujuan permainan untuk mengalahkan lawan yang diselesaikan dalam pertandingan terpisah secara *online*; *kedua*, para pemain perlu latihan yang teratur karena mereka membutuhkan keterampilan dan kemampuan untuk meningkatkan ketepatan, konsentrasi, kontrol tubuh, ketahanan, gerakan cepat, dan strategi tim.¹² *Ketiga*, mempunyai komunitas *gamer*. Komunitas *gamer* yang besar akan menjadi jaminan bagi penyelenggara untuk bisa menarik penonton secara massif. *Keempat*, gim harus mudah dimainkan tetapi sulit dikuasai. Gim yang mudah dimainkan akan menarik banyak pemain. Namun demikian pemain perlu strategi dan teknik tersendiri untuk dapat menguasai gim tersebut. *Kelima*, dukungan *sponsorship* agar sebuah gim dapat dipertandingkan dalam sebuah kompetisi *esports*.¹³

Selanjutnya dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, keolahragaan nasional merupakan

keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga. Adapun tujuan dari keolahragaan nasional adalah memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.¹⁴

Berdasarkan uraian tersebut, maka segala hal yang berkaitan dengan olahraga harus mengandung nilai-nilai keolahragaan dan kebudayaan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini juga berlaku untuk *esports*. Sebagai olahraga elektronik berbasis teknologi, *esports* harus mengandung nilai-nilai olahraga seperti olahraga pada umumnya.

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan kajian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian bersifat deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggabungkan hasil FGD, Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU) Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan melakukan kajian literatur. FGD dilakukan dengan pakar keolahragaan, yaitu Djoko Pekik Irianto dan Del Asri. Sementara RDPU dilakukan dengan Pengurus Besar (PB) *Esports* Indonesia, *Indonesia Esports Association* (IESPA), Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif. Diskusi tersebut membahas tentang *esports* mulai dari konsep, peluang dan tantangan dalam keolahragaan nasional serta masukan terkait *esports* dalam revisi Undang-Undang (UU Sistem Keolahragaan Nasional) mengingat sampai saat ini masih ada polemik

Association tanggal 10 November 2020. Jakarta: *Indonesia Esports Association*.

¹¹ N. Taylor, 2015 dalam Reitman, et.al., "Esports Research: A Literature Review", *Games and Culture Journal* 15 (1), 2019: 1-34.

¹² Llorens, 2017 dalam Stanley Anyang Kaakyire, "Is Esports, Sport?", 2018, (*online*). (https://www.academia.edu/37515040/IS_ESPORT_A_SPORT, diakses 2 September 2020).

¹³ Dinar Wahyuni, "Polemik *Esports* Dalam Keolahragaan Nasional", *Info Singkat*, Vol. XII, No. 17/1/Puslit/September/2020.

¹⁴ Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 4.

seputar *esports* di kalangan masyarakat. Peneliti juga melakukan kajian literatur terhadap jurnal, buku, dan berita media massa terkini untuk memperoleh data sekunder. Dari data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis data dengan teknik analisis data kualitatif. Pada tahap ini dilakukan coding sambil membandingkan masukan dari narasumber, antara narasumber dengan literatur untuk kemudian ditarik kesimpulan penelitian. Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian.

PEMBAHASAN

Tantangan *Esports* dalam Keolahragaan Nasional

Esports merupakan olahraga yang fenomenal. Meskipun mengalami perkembangan yang begitu pesat, namun hingga kini *esports* masih menuai polemik. Ada perbedaan pandangan dalam melihat *esports*. Satu pihak memandang *esports* sebagai olahraga seperti catur, namun pihak lain menganggap *esports* bukan termasuk olahraga. Salah satu alasannya adalah *esports* minim aktivitas fisik, sedangkan satu elemen penting dari olahraga adalah adanya aktivitas fisik.¹⁵ Gerak fisik yang dilakukan pemain *esports* sebatas meregangkan jari-jari tangan. Minimnya gerak fisik dalam *esports* akan berisiko gangguan kesehatan. Hasil penelitian dari pakar kesehatan seperti Hallie Zwibel (Direktur Olahraga New York Institute of Technology College of Osteopathic Medicine) dan tim menyatakan bahwa pemain *esports* sebenarnya dapat mengalami masalah kesehatan yang signifikan karena sifat olahraga yang tidak banyak bergerak. Atlet *esports* biasa berlatih tiga hingga sepuluh jam per hari untuk menyempurnakan strategi dan refleksi mereka dalam permainan. Gangguan kesehatan yang biasanya dialami pemain *esports* adalah kelelahan mata, nyeri leher dan punggung, nyeri pergelangan tangan, nyeri tangan, serta disregulasi metabolik karena duduk terlalu lama. Pemain *esports* juga berisiko

menderita depresi dan kecemasan.¹⁶

Perbedaan pandangan dalam masyarakat menunjukkan sebagian masyarakat masih mengalami kesulitan dalam membedakan *esports* dan *gaming*. Anggapan bahwa *esports* lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positifnya menjadi tantangan yang harus dihadapi demi pengembangan *esports*. Demikian juga pandangan bahwa gim menyebabkan pemain kurang berinteraksi sosial tidak sepenuhnya benar. Ketika bermain gim *online*, pemain gim dapat berkomunikasi dengan fasilitas yang disediakan. Selain itu, banyak konten gim yang dimainkan secara *multiplayer* sehingga pemain harus bekerja sama sebagai sebuah tim.

Tantangan kedua adalah pengklasifikasian *esports* sebagai olahraga harus memenuhi standarisasi nasional yang telah ditetapkan. Enam standar nasional keolahragaan terdiri dari:

1. Standar kompetensi tenaga keolahragaan
2. Standar sarana dan prasarana olahraga
3. Standar isi program penataran/ pelatihan tenaga keolahragaan
4. Standar pengelolaan organisasi keolahragaan
5. Standar penyelenggaraan keolahragaan
6. Standar pelayanan minimal keolahragaan¹⁷

Tantangan ketiga adalah risiko bermain gim terlalu lama, yaitu *gaming disorder*. Mengingat pentingnya masa tumbuh kembang anak, perilaku menyimpang dalam bermain gim mendapat perhatian lebih serius dari banyak pihak. Semakin banyak penelitian klinis yang berkorelasi dengan gim. Bermain gim yang berlebihan menyebabkan gangguan seperti *gaming disorder*, kecemasan, depresi, serta peningkatan agresi psikosis.¹⁸

¹⁵ Michael, "Dampak Positif & Negatif *Esports* Diungkap dalam Simposium", 2020, (online), (<https://esports.id/other/news/2019/09/f24ad6f72d6cc4cb51464f2b29ab69d3/dampak-positif-negatif-esports-diungkap-dalam-simposium>), diakses 13 November 2020).

¹⁶ Galih Agus Saputra, "Risiko Kesehatan Atlet *Esports* Jadi Perhatian Dokter", 2020, (online), (<https://mediaindonesia.com/read/detail/357150-risiko-kesehatan-atlet-esport-jadi-perhatian-dokter>), diakses 14 September 2020.

¹⁷ Michael, "Menilik Tantangan dan Peluang dalam Dinamika *Esports*", 2019, (online), (<https://esports.id/other/news/2019/09/16fc18d787294ad5171100e33d05d4e2/menilik-tantangan-dan-peluang-dalam-dinamika-esports>), diakses 13 November 2020).

¹⁸ John T. Holden, Anastasios Kaburakis, & Ryan M. Rodenberg, "Esports: Children, Stimulants and Video-Gaming-Induced Inactivity: Esports Inactivity", *Journal of Paediatrics and Child Health* 54 (2018): 830-831.

WHO menyatakan *gaming disorder* sebagai perilaku yang berulang dan tidak terkontrol serta meningkatnya prioritas bermain gim dibandingkan dengan kegiatan sehari-hari lainnya tanpa peduli dengan konsekuensi negatifnya.¹⁹ Lebih lanjut perilaku menyimpang tersebut akan mengakibatkan gangguan signifikan dalam pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, pendidikan, dan hal penting lainnya. Berdasarkan hal tersebut *International Classification of Diseases (ICD-11)* mengklasifikasikan perilaku menyimpang bermain gim sebagai '*disorder due to substance use or addictive behaviors*'.²⁰ Pemain gim yang berisiko *gaming disorder* setidaknya membutuhkan sekitar enam jam per hari berlatih selama beberapa tahun berturut-turut. Jumlah ini belum termasuk latihan di luar jam tersebut. Untuk atlet *esports* sebelum mengikuti kompetisi, mereka dituntut latihan dengan intensitas tinggi setiap harinya karena hal terpenting dalam *esports* adalah daya fokus, konsentrasi, dan kemampuan berpikir dibandingkan otot. Oleh karena itu, peran pelatih, terapis fisik, dan dokter penting dalam membantu pemain *esports* untuk mengoptimalkan kinerja dan menjaga kesehatan jangka panjang.

Beberapa negara melakukan pembatasan gim untuk meminimalkan *gaming disorder* khususnya pada anak dan remaja. Seperti China yang menerapkan pembatasan waktu bermain gim khususnya untuk remaja berusia di bawah 18 tahun. Selain itu remaja di bawah 18 tahun dilarang melakukan transaksi *online* ke akun gim *online* pribadinya. Aturan ini berlaku terhadap seluruh media gim *online*. Seperti kita ketahui bahwa China merupakan pasar gim *online* terbesar di dunia menurut perusahaan riset pasar Newzoo.²¹ Pemerintah China mengeluarkan aturan tersebut untuk menciptakan ruang internet yang jelas serta melindungi kesehatan fisik dan mental anak di bawah umur.

Keempat, persoalan konten gim juga menjadi tantangan tersendiri bagi pelaku industri *mobile*.

¹⁹ Gary Humphreys, et al., "Sharpening the Focus on Gaming Disorder", *Bulletin of The World Health Organization* 2019: 97:382-383.

²⁰ *Ibid.*

²¹ Benedikta Miranti Tri Verdiana, "Takut Anak Muda Ketagihan Video Games, China Terapkan Aturan Waktu Bermain", 2019, (*online*), (<https://www.liputan6.com/global/read/4104482/takut-anak-muda-ketagihan-video-games-china-terapkan-aturan-waktu-bermain>), diakses 13 November 2020).

Saat ini belum ada gim *esports* IP lokal yang mampu memperkenalkan budaya nasional dan mendorong *esports tourism*. Faktanya, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna ponsel lebih banyak dari populasi, yakni mencapai 308 juta atau sekitar 121% dari total populasi.²² Hal ini seharusnya dapat menjadi peluang bagi pelaku industri khususnya industri *mobile* untuk membuat konten gim di ponsel sesuai dengan ekosistem yang berkembang di Indonesia dan tentunya berakar dari nilai-nilai budaya bangsa.

Konten gim yang mengandung kekerasan juga perlu mendapat perhatian. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa gim kekerasan memicu perilaku agresif anak. Salah satunya penelitian Profesor Douglas Gentile dari *Lowa State University*. Hasil penelitian menyatakan bahwa gim kekerasan dapat memicu perilaku agresif saat anak-anak tumbuh dewasa. Anak yang berulang kali bermain gim kekerasan akan mempelajari pola pikir tersebut dan menuntun mereka melakukan hal yang sama di dunia nyata.²³ Hal ini menjadi tantangan bagi *esports* untuk terus berkembang.

Pengembangan konten gim juga harus mempertimbangkan aspek lainnya seperti infrastruktur jaringan dan kebutuhan perangkat keras alat. Berdasarkan *Huawei Global Connectivity Index*, kualitas jaringan internet Indonesia hanya menempati peringkat ke 41, dari yang terendah 50, di dunia. Selain itu, alat yang beredar di pasar Indonesia kebanyakan tergolong dalam *low end devices*, dengan nilai USD 90.²⁴

Tantangan kelima adalah belum kuatnya regulasi yang melindungi atlet *esports*. Perkembangan *esports* yang semakin pesat belum didukung oleh regulasi yang melindungi atletnya. Padahal regulasi menjadi hal yang penting dalam

²² Adjie Priambada, "Peluang dan Tantangan yang Harus Dihadapi Pemain Industri Game di Indonesia", 2019, (*online*), (<https://dailysocial.id/post/peluang-dan-tantangan-yang-harus-dihadapi-pemain-industri-game-di-indonesia>), diakses 14 November 2020).

²³ Nia Pratiwi, "Penelitian: Video Game Kekerasan Picu Perilaku Agresif", 2017, (*online*), (<https://cantik.tempo.co/read/897016/penelitian-video-game-kekerasan-picu-perilaku-agresif>), diakses 14 November 2020).

²⁴ Adjie Priambada, "Peluang dan Tantangan yang Harus Dihadapi Pemain Industri Game di Indonesia", 2019, (*online*), (<https://dailysocial.id/post/peluang-dan-tantangan-yang-harus-dihadapi-pemain-industri-game-di-indonesia>), diakses 14 November 2020).

ekosistem *esports*. Pada umumnya pemain *esports* memulai karir saat usia muda dan pensiun sebelum berusia 30 tahun. Karena itu, mayoritas pemain *esports* belum memiliki pengalaman bekerja di dunia profesional. Hal ini berisiko terjadinya eksploitasi pemain dan ke depan akan mempengaruhi proses regenerasi pemain. Apabila terus berlanjut hal ini akan menjadi permasalahan serius di kalangan pemain *esports*. Selain itu, regulasi dalam hal pengakuan profesi pemain *esports* belum ada. Pengakuan status profesi akan berdampak pada hak-hak yang diperoleh pekerja. Di California, pemain *esports* diakui sebagai karyawan tetap di suatu perusahaan. Dampaknya adalah mereka mendapat hak atas gaji dan perlindungan *benefit* untuk para pekerja tetap pada umumnya.

Tantangan keenam adalah kompetisi *esports* berjenjang masih minim. Salah satu upaya pengembangan *esports* adalah melalui kompetisi yang terstruktur dan berjenjang. Adapun tujuan kompetisi untuk menjaring bibit-bibit atlet baru dari seluruh wilayah. Namun demikian, kompetisi *esports* berjenjang tingkat nasional masih terbatas. Hal ini juga akan menjadi kendala dalam regenerasi pemain *esports*. Tahun ini Kementerian Pemuda dan Olahraga menyelenggarakan kompetisi *esports* tingkat nasional, yaitu Piala Menpora *Esports* 2020. Penyelenggaraan kompetisi ini sebagai bagian dari upaya mencari bibit atlet baru sehingga peserta berasal dari pelajar SMP, SMA, dan mahasiswa. Kompetisi berhasil menjaring lebih dari 14 ribu atlet muda yang terbagi dalam 2.048 tim.²⁵

Tantangan ketujuh adalah dari segi kelembagaan, terdapat beberapa lembaga yang menaungi *esports* seperti IESPA, Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), Federasi *Esports* Indonesia (FEI), dan PB *Esports* Indonesia. IESPA merupakan lembaga yang pertama kali dibentuk pada tanggal 1 April 2013. IESPA mempunyai 28 pengurus provinsi di seluruh Indonesia. IESPA membidangi gim *online*, gim *offline*, gim *developing*, dan tim *gaming* yang ada di Indonesia.²⁶ Di

tingkat nasional, IESPA masuk menjadi anggota Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) sejak tahun 2013 dan Komite Olahraga Indonesia (KOI) tahun 2018. Sementara di tingkat internasional, IESPA merupakan anggota *International Esports Federation* (IESFA) sejak tahun 2013 dan *Asian Elektronik Sports Federation* (AESF) pada tahun 2018. Dengan keanggotaan secara nasional dan internasional ini, IESPA telah mempunyai posisi kuat dalam menaungi *esports*.

Organisasi kedua adalah AVGI terbentuk pada bulan Juli 2019. AVGI merupakan lembaga independen dan mitra resmi pemerintah khususnya Kementerian Komunikasi dan Informatika. Di tahun yang sama FEI dibentuk tepatnya bulan Oktober 2019. FEI merupakan lembaga *esports* independen yang didirikan untuk membina, mengembangkan, dan menjamin rasa aman untuk industri *esports* Indonesia beserta para pelakunya.²⁷ Kemudian PB *Esports* Indonesia dibentuk pada tahun 2019 dan pelantikan pengurus dilakukan tahun 2020. Adapun visi dari PB *Esports* Indonesia adalah mengembangkan dan mempromosikan ekosistem *esports* yang stabil serta dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin *esports* di kawasan Asia. Sementara misi dari PB *Esports* Indonesia adalah mendorong pertumbuhan *esports* di Indonesia dengan membuat Indonesia sebagai pusat *esports* di Asia yang paling aktif dan menarik.²⁸ PB *Esports* Indonesia di bawah KONI dan mendapat dukungan penuh dari pemerintah. Lembaga ini mengklaim sebagai satu-satunya badan resmi pemerintah di bidang *esports*.²⁹

Keberadaan lembaga-lembaga tersebut di satu sisi dapat memperkuat posisi *esports* dalam keolahragaan nasional, namun di sisi lain menimbulkan kekhawatiran terjadinya tumpang

mengenai-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya, diakses 15 November 2020).

²⁷ "Federasi *Esports* Indonesia", 2019, (*online*), (<https://federatiesportsindonesia.org/>), diakses 15 November 2020).

²⁸ PB *Esports* Indonesia, "Urgensi Masuknya *Esports* Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional", RDPU Komisi X dengan PB *Esports* Indonesia tanggal 10 November 2020, Jakarta: PB *Esports* Indonesia.

²⁹ Indonesia *Esports* Association, "Masukan dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional", RDPU Komisi X dengan *Indonesia Esports Association* tanggal 10 November 2020. Jakarta: *Indonesia Esports Association*.

²⁵ Bogie Triyadi, "Piala Menpora *Esports* 2020 Resmi Dimulai, Diikuti Lebih dari 14 Ribu Atlet Muda", 2020, (*online*), (<https://www.liputan6.com/bola/read/4333263/piala-menpora-esports-2020-resmi-dimulai-diikuti-lebih-dari-14-ribu-atlet-muda>), diakses 14 November 2020).

²⁶ Martini, "Mengenai 3 Organisasi *Esports* di Indonesia", 2020, (*online*), (<https://www.indosport.com/esports/20200122/>

tindih kewenangan. Seperti yang terjadi pada dua organisasi besar yang menaungi olahraga nasional, yaitu KONI dan KOI. Meskipun pada awalnya KONI dan KOI berada dalam satu payung organisasi namun dalam perjalanannya terjadi perubahan struktur organisasi. KOI tidak lagi bernaung di bawah KONI, tetapi menjadi organisasi terpisah. Kasus seperti ini dikhawatirkan akan terjadi juga dalam pembinaan atlet *esports* karena IESPA anggota KOI dan KORMI sedangkan PB *Esports* Indonesia di bawah naungan KONI. Kelembagaan organisasi KONI dan KOI harus dibenahi terlebih dahulu sehingga ke depan tidak akan menghambat pembinaan olahraga nasional termasuk *esports*.

Tantangan kedelapan adalah kesetaraan gender dalam dunia *esports*. Kompetisi olahraga pada umumnya membedakan laki-laki dan perempuan berdasarkan perbedaan karakteristik biologis. Sementara *esports* lebih mengandalkan kecepatan, ketangkasan, kemampuan, dan kerja sama tim yang tidak berkaitan dengan karakter biologis. Dengan demikian, laki-laki dan perempuan memiliki kapasitas yang sama dalam *esports*.

Tantangan kesembilan terkait hak cipta. *Esports* membutuhkan *platform online* yang tidak digunakan dalam olahraga tradisional. Untuk mengadakan kompetisi *esports*, harus berhubungan dengan suatu produk gim yang dibuat oleh *developer*. Ketika akan menyelenggarakan kompetisi *esports*, pihak penyelenggara sering terbentur hak cipta apabila gim tersebut akan dipertandingkan. Misalnya atribut yang melekat pada avatar bukan milik dari atlet *esports* karena avatar yang digunakan merupakan milik perusahaan gim *developer* masing-masing walaupun avatar tersebut berbayar. Avatar tersebut hanya berfungsi sebagai elemen pendukung dari suatu gim.

Peluang *Esports* dalam Keolahragaan Nasional

Esports merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan informasi. Meskipun dalam perjalanannya *esports* menuai polemik di masyarakat, namun perkembangan *esports* menjadi tantangan yang tidak dapat dihindari seiring kemajuan teknologi. Seperti kita ketahui

bahwa kemajuan teknologi digital menuntut digitalisasi hampir di semua aspek kehidupan termasuk olahraga. Demikian juga permainan gim *online* bertransformasi menjadi *esports* yang dikelola secara profesional. Dengan dukungan ketersediaan fasilitas infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti internet yang semakin kuat, *esports* semakin berkembang.

Beberapa peluang *esports* dalam keolahragaan nasional adalah Indonesia menempati urutan ke-16 pada 2017 dalam pasar industri *gaming* di tingkat global. Tercatat sebanyak 43,7 juta *gamer* yang menghabiskan US\$ 880 juta atau setara dengan Rp13,38 triliun.³⁰ Kondisi ini menjadi peluang bagi pengembangan *esports* terutama dalam mencetak bibit-bibit baru untuk menjadi pemain *esports* profesional. Dalam perjalanannya, pengembangan *esports* baik dari konten gim maupun strategi permainan semakin beragam. Kehadiran gim berbasis *multiplayer* membuka jalan bagi *esports* untuk masuk dalam kompetisi tingkat internasional.

Tahun 2018, *esports* masuk dalam kompetisi tingkat internasional Asian Games. Enam judul gim yang dipertandingkan di Asian Games adalah *Arena of Valor*, *Clash Royale*, *Hearthstone*, *StarCraft 2*, *PES 2018*, dan *LoL*. Saat itu, *esports* menjadi cabang olahraga ekshibisi sehingga medali yang dihasilkan tidak dihitung dalam total perolehan medali. Namun demikian masuknya *esports* dalam Asian Games menjadi jalan besar bagi *esports* untuk masuk dalam kompetisi internasional.³¹ Selanjutnya tahun 2019, *esports* kembali menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan di Sea Games 2019 lalu. Ada enam gim yang dipertandingkan dalam event dua tahunan tersebut, yaitu *Mobile Legends*, *Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *Starcraft*, dan *Hearthstone*. Di Sea Games ini, *esports* tidak lagi sebagai cabang olahraga ekshibisi tetapi cabang olahraga prestasi seperti cabang olahraga pada

³⁰ Jonathan Patrick, "Pasar ke-16 Terbesar di Dunia, Indonesia Punya 43 Juta Gamers", 2018, (online), (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181027163909-192-341951/pasar-ke-16-terbesar-di-dunia-indonesia-punya-43-juta-gamers>, diakses 14 November 2020).

³¹ Dinar Wahyuni, Polemik *Esports* Dalam Keolahragaan Nasional, *Info Singkat* Vol. XII, No. 17/I/Puslit/September/2020.

umumnya. Hasilnya tim *esports* Indonesia berhasil meraih dua medali perak dari *Mobile Legends* dan *Arena of Valor*.

Prestasi lain yang berhasil diraih pemain *esports* nasional di kompetisi internasional di antaranya, juara CSO Ladies Megaxus Olympic tahun 2012 dan 2013, juara *Point Blanc National Championship* tahun 2013, juara *Point Blanc International Cup* 2017, juara PUGB *Mobile Stars Challenge*, rangking delapan besar dalam IESF *World Championship* tahun 2018 dan 2019, juara dunia PUGB *Mobile Club Open Fall & Mobile Legends Bang Bang M1* tahun 2019, juara *Mobile Legends Southeast Asia Cup* 2019 dan masih banyak lagi. Berbagai pencapaian prestasi atlet *esports* telah mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia di tingkat dunia. Sebagaimana tujuan dari keolahragaan nasional dalam Pasal 4 Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional adalah turut mengangkat harkat dan martabat bangsa di tingkat internasional. Dengan demikian hal ini dapat menjadi peluang bagi *esports* untuk menjadi bagian dari keolahragaan nasional.

Di tingkat nasional, perkembangan *esports* mendorong semakin banyak penyelenggaraan kompetisi. Kompetisi multicabang terbesar di Indonesia adalah Piala Presiden Esports dengan penyelenggara utama *Indonesia Esports Premier League* (IESPL). Ada 12 tim profesional yang berlaga di bawah naungan IESPL. Para anggotanya bertanding dalam empat divisi *title game*, yakni *Dota2*, *Mobile Legends*, *Counter Strike Global Offensive* dan *Point Blank*. Piala Presiden *Esports* 2019 menunjukkan dukungan pemerintah terhadap *esports* cukup besar. Kompetisi ini diselenggarakan IESPL bersama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kantor Staf Presiden (KSP), dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Meskipun baru mempertandingkan gim *Mobile Legends*, namun antusiasme masyarakat untuk berpartisipasi dalam kompetisi ini cukup besar. Adapun format yang digunakan dalam kompetisi adalah kualifikasi regional untuk mencari pemain hingga pelosok Indonesia. Format seperti ini diharapkan dapat memajukan *esports* Indonesia dan memberikan peluang bagi para pemain di

daerah terpencil. *Esports* tidak hanya menarik untuk dimainkan tetapi juga menarik minat masyarakat khususnya kalangan milenial untuk menonton pertandingan ini. Dalam Piala Presiden *Esports* 2019, animo masyarakat untuk menonton pertandingan ini cukup tinggi.

Dukungan lain dari pemerintah diwujudkan dengan melakukan klasifikasi permainan elektronik interaktif dengan membuat sistem *rating* yang disebut *Indonesia Game Rating System* (IGRS). IGRS dibuat untuk meminimalkan dampak negatif dari *esports* khususnya di kalangan anak dan remaja. Selama ini gangguan kesehatan dan psikologis menjadi penyebab polemik kehadiran *esports*. IGRS pertama kali diluncurkan dalam acara BEKRAF *Game Prime* 2016.³² Dasar hukum IGRS adalah Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, berdasarkan kategori konten *game* dan kelompok usia pengguna. Sesuai peraturan tersebut, ada lima kategori usia, yaitu kelompok usia terbagi lima kategori, yaitu IGRS 3+, IGRS 7+, IGRS 13+, IGRS 18+, dan IGRS SU (kelompok usia yang dimulai dari usia tujuh tahun). IGRS membantu orang tua dalam memilih permainan yang sesuai dengan kelompok usia pengguna. Demikian juga bagi para pengembang dan distributor permainan elektronik akan terbantu dalam memasarkan produk seperti konten gim sesuai nilai-nilai luhur bangsa.

Dukungan pemerintah terus diberikan bagi pengembangan *esports*. Bulan Agustus 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui *esports* sebagai cabang olahraga prestasi di tingkat nasional dalam Rapat Kerja Nasional KONI Pusat tanggal 25-27 Agustus 2020.³³ Adapun pertimbangan *esports* masuk sebagai olahraga prestasi adalah *pertama*, *esports* menggunakan kecepatan, ketangkasan, dan strategi. Ketiga

³² Leski Riskinaswara, "Indonesia Game Rating System (IGRS)", 2020, (online), (<https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-3/>), diakses 14 November 2020).

³³ Josephus Primus, "Esports Jadi Olahraga Prestasi, Ini Harapan KONI", 2020, (online), (<https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/27/19562788/esports-jadi-olahraga-prestasi-ini-harapan-koni>), diakses 14 November 2020).

aspek tersebut menjadi hal penting sebagaimana terdapat dalam olahraga pada umumnya. *Kedua*, *esports* sudah banyak dipertandingkan dalam beberapa kompetisi internasional. *Ketiga*, *esports* memenuhi unsur-unsur cabang olahraga prestasi sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.³⁴ Pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi menandakan bahwa *esports* dapat ikut dipertandingkan pada kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Rapat tersebut juga menyetujui bahwa secara resmi pemerintah menyetujui PB *Esports* Indonesia sebagai satu-satunya badan resmi pemerintahan yang menaungi *esports* sebagai sebuah olahraga prestasi di bawah KONI.

Selain pemerintah, pihak swasta juga mendukung perkembangan *esports*. Misalnya Super Soccer, Vidio sebagai *official OTT Platform* dan Bukalapak sebagai *official e-commerce partner* yang bekerja sama menyelenggarakan IEL University Super Series Season 3 pada bulan Oktober 2020 sampai dengan bulan Mei 2021. IEL University Super Series menyediakan wadah kompetisi berjenjang dan terstruktur untuk melahirkan atlet *esports* berprestasi. Penyelenggaraan kompetisi di era pandemi Covid-19 juga menunjukkan bahwa *esports* mampu bertahan di masa pandemi. Bentuk kompetisi yang dilakukan secara *online* menjadi poin tersendiri bagi *esports* ketika penyelenggaraan kompetisi olahraga lain ditunda karena aturan pembatasan sosial berkala.

Dari sisi infrastruktur, para pelaku operator seluler mendukung pengembangan *esports* di Indonesia. Smarfren bekerja sama dengan tim *esports* Genesis Dogma untuk menjalankan program edukasi virtual. Tujuannya adalah memperkenalkan berbagai kemungkinan baru yang terbuka seiring perkembangan *esports* di Indonesia. Genesis Dogma merupakan tim pendatang baru dalam dunia *esports* yang dipandang memiliki potensi besar untuk berprestasi. Melalui edukasi virtual ini diharapkan pelaku *esports* baik atlet maupun pelaku industri memahami karir dalam *esports* dan mengetahui peluang karir lain yang dapat dikembangkan dalam industri *esports*.

Berbagai dukungan dari pihak-pihak terkait menjadi peluang pengembangan *esports* dalam keolahragaan nasional. Hal ini harus dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pelaku *esports*. Selain itu, besarnya dukungan pihak-pihak tersebut dapat menjadi jalan untuk menyelesaikan polemik keberadaan *esports* dalam keolahragaan nasional.

Selanjutnya peluang *esports* dalam industri. Secara global, industri *esports* memiliki pasar yang besar, bahkan penonton *esports* sudah melebihi olahraga pada umumnya. Di Indonesia, industri *mobile game* terus berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan masyarakat untuk bermain gim *online*. Tahun 2018, pendapatan industri gim di Indonesia mencapai US\$1,08 miliar. Angka ini terbesar di Asia Tenggara. Dari angka tersebut, potensi nilai industri gim Indonesia pada 2021 bisa mencapai \$1,82 miliar atau sebesar Rp26 triliun.³⁵ Adapun industri yang dapat dikembangkan terkait *esports* meliputi *game publisher*, *media rights*, *advertising*, *merchandise and tickets*, *sponsorships*, industri telekomunikasi, *ecommerce*, *game developers* dan industri terkait lainnya. Tahun 2017, pengembang aplikasi dan gim berkontribusi sebesar 1,93 persen atau Rp19.115,1 miliar terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif nasional. Sektor ini juga mampu menyerap tenaga kerja sebesar 44.733 pada sub-sektor aplikasi dan pengembang gim pada tahun yang sama.³⁶

Di era pandemi Covid-19, *esports* termasuk bidang yang mampu bertahan. Ketika industri lain terdampak Covid-19, industri *gaming* mengalami perkembangan yang signifikan di tengah pandemi Covid-19. Menurut data Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), pertumbuhan aplikasi gim di Indonesia mencapai 49,7 persen saat pandemi. Sementara jumlah pengunduh aplikasi gim meningkat 38 persen menjadi 10,3 miliar untuk

³⁵ PB Esports Indonesia, "Urgensi Masuknya Esports Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional", RDPU Komisi X dengan PB Esports Indonesia tanggal 10 November 2020, Jakarta: PB Esports Indonesia.

³⁶ Dwi Murdaningsih, "Industri Gim Berkembang Signifikan di Tengah Pandemi", 2020, (*online*), (<https://republika.co.id/berita/qcsp1w368/industri-gim-berkembang-signifikan-di-tengah-pandemi>), diakses 16 September 2020).

google play dan *app store* meningkat 35 persen menjadi 3 miliar.³⁷ Hal ini diindikasikan seiring dengan peningkatan penggunaan *platform* digital di kalangan masyarakat. Melihat pasar *esports* yang cukup besar, maka Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sangat mendukung pengembangan *esports*. Salah satu bentuk dukungannya adalah pengembangan konten gim *esports* dengan IP lokal. Berbagai program diluncurkan Kemenparekraf untuk mendukung pengembangan industri *esports* nasional.

PENUTUP

Kesimpulan

Esports merupakan fenomena global yang berkembang khususnya di kalangan milenial. Meskipun mengalami perkembangan yang begitu pesat, namun hingga kini *esports* masih menuai polemik. Beberapa tantangan yang dihadapi *esports* adalah pertama, dampak bagi gangguan kesehatan akibat minim aktivitas fisik. Kedua, *gaming disorder*. Ketiga, pengklasifikasian *esports* sebagai olahraga belum memenuhi standarisasi nasional yang telah ditetapkan. Keempat, persoalan konten gim juga menjadi tantangan bagi *esports*. Kelima, *esports* belum mempunyai regulasi kuat yang akan melindungi pemainnya. Keenam, kompetisi *esports* berjenjang juga masih minim. Ketujuh, dari aspek kelembagaan, terdapat beberapa lembaga yang menaungi *esports* sehingga berisiko tumpang tindih kewenangan. Kedelapan, kesetaraan gender karena *esports* lebih mengandalkan kecepatan, ketangkasan, kemampuan, dan kerja sama tim yang tidak berkaitan dengan karakter biologis. Kesembilan, hak cipta karena *esports* membutuhkan *platform online* sehingga pihak penyelenggara sering terbentur hak cipta apabila gim tersebut akan dipertandingkan.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, *esports* mempunyai peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi bagian dari keolahragaan nasional. Pertama, Indonesia menempati urutan ke-16 pada 2017 dalam pasar industri *gaming* tingkat global

yang berpeluang mencetak bibit-bibit baru pemain *esports* profesional. Kedua, *esports* masuk dalam kompetisi tingkat internasional. Ketiga, pemain *esports* nasional mempunyai banyak prestasi di kompetisi internasional. Keempat, semakin banyak penyelenggaraan kompetisi *esports* di Indonesia. Kelima, untuk meminimalkan dampak negatif dari *esports*, pemerintah melakukan klasifikasi permainan elektronik interaktif dengan membuat sistem *rating* IGRS. Keenam, *esports* secara resmi diakui sebagai olahraga prestasi oleh pemerintah. Ketujuh, dukungan pihak swasta terhadap *esports* semakin besar. Kedelapan, dari segi infrastruktur, pelaku operator seluler mendukung pengembangan *esports*. Kesembilan, *esports* berpeluang besar dalam pasar industri. Industri *esports* juga mampu menyerap tenaga kerja di bidang ekonomi kreatif.

Saran

Melihat perkembangan *esports* yang cukup pesat, diperlukan penguatan regulasi *esports*. Selanjutnya lembaga-lembaga yang menaungi *esports* perlu bersinergi dan berkoordinasi dalam upaya memajukan *esports*. Penguatan peran orang tua juga menjadi hal yang penting untuk meminimalkan dampak negatif dari *esports* bagi anak. Orang tua perlu memberikan edukasi kepada anak seputar gim dan memberikan pengawasan gim kepada anak berdasarkan kelompok usia dan konten gim yang sesuai. Sementara anak yang berbakat dan tertarik pada gim perlu disalurkan bakat dan minatnya menjadi pemain *esports* profesional didampingi pelatih profesional, dokter, dan psikolog untuk menyeimbangkan kondisi fisik, psikis, dan sosial anak. Terkait hal ini, pemerintah berperan untuk mengeluarkan aturan yang dapat menciptakan ruang internet yang jelas dan melindungi kesehatan fisik dan mental anak di bawah umur.

³⁷ Asosiasi Video Game Indonesia, "Masukan Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional", RDPU Komisi X dengan Asosiasi Video Game Indonesia tanggal 10 November 2020. Jakarta: Asosiasi Video Game Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Lutan, Rusli. (1991). *Manusia dan Olahraga*. Seri Bahan Kuliah Olahraga ITB. Bandung: ITB dan IKIP Bandung.

Mutohir, Toto Cholik. (2002). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Artikel dalam jurnal atau majalah:

Hamari, Juho & Sjoblom, Max. (2017). What is eSports and Why do People Watch it? *Internet Research* Vol 27 No. 2, 2017: 211-232.

Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2018). Esports: Children, Stimulants and Video-Gaming-Induced Inactivity: Esports Inactivity. *Journal of Paediatrics and Child Health* 54 (2018): 830-831.

Humphreys, Gary, et.al. (2019). Sharpening the Focus on Gaming Disorder. *Bulletin of The World Health Organization* 2019, 97: 382-383.

Hutchins, Brett. (2008). Sign of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 2008: 851-869.

Lee, Dughon & Schoenstedt, Linda J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research* Volume 6 Issue 2, 2011: 39-44.

Reitman, et.al. (2019). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture Journal* 15 (1), 2019: 1-34.

Wahyuni, Dinar. (2020). Polemik Esports Dalam Keolahragaan Nasional, *Info Singkat* Vol. XII, No. 17/I/Puslit/September/2020.

Prosiding:

Michael G. Wagner. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.*

Makalah:

Asosiasi Video Game Indonesia. (2020). Masukan Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, RDPU Komisi X dengan Asosiasi Video Game Indonesia tanggal 10 November 2020. Jakarta.

Indonesia Esports Association. (2020). Masukan dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. RDPU Komisi X dengan Indonesia Esports Association tanggal 10 November 2020. Jakarta.

PB Esports Indonesia. (2020). Urgensi Masuknya Esports Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. RDPU Komisi X dengan PB Esports Indonesia tanggal 10 November 2020. Jakarta.

Dokumen resmi:

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Dokumen digital:

Aditya, Randi. (2019). Mengenal Sejarah Olahraga eSports di Indonesia. (online). (<https://beritagar.id/artikel/arena/mengenal-sejarah-olahraga-esports-di-indonesia>, diakses 11 November 2020).

Federasi Esports Indonesia. (2019). Federasi Esports Indonesia. (online). (<https://federatiesportsindonesia.org/>, diakses 15 November 2020).

Kaakyire, Stanley A. (2018). *Is Esports, Sport?* (online). (https://www.academia.edu/37515040/IS_ESPORT_A_SPORT, diakses 2 September 2020).

Martini. (2020). Mengenal 3 Organisasi Esports di Indonesia. (online). (<https://www.indosport.com/esports/20200122/mengenal-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya>, diakses 15 November 2020).

- Michael. (2019). Dampak Positif & Negatif Esports Diungkap dalam Simposium. (*online*). (<https://esports.id/other/news/2019/09/f24ad6f72d6cc4cb51464f2b29ab69d3/dampak-positif-negatif-esports-diungkap-dalam-simposium>, diakses 13 November 2020).
- Michael. (2019). Menilik Tantangan dan Peluang dalam Dinamika Esports. (*online*). (<https://esports.id/other/09/16fc18d787294ad5171100e33d05d4e2/menilik-tantangan-dan-peluang-dalam-dinamika-esports>, diakses 13 November 2020).
- Murdaningsih, Dwi. (2020). Industri Gim Berkembang Signifikan di Tengah Pandemi. (*online*). (<https://republika.co.id/berita/qcsp1w368/industri-gim-berkembang-signifikan-di-tengah-pandemi>, diakses 16 September 2020).
- Patrick, Jonathan. (2018). Pasar ke-16 Terbesar di Dunia, Indonesia Punya 43 Juta Gamers. (*online*). (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181027163909-192-341951/pasar-ke-16-terbesar-di-dunia-indonesia-punya-43-juta-gamers>, diakses 14 November 2020).
- Pratiwi, Nia. (2017). Penelitian: Video Game Kekerasan Picu Perilaku Agresif. (*online*). (<https://cantik.tempo.co/read/897016/penelitian-video-game-kekerasan-picu-perilaku-agresif>, diakses 14 November 2020).
- Priambada, Adjie. (2019). Peluang dan Tantangan yang Harus Dihadapi Pemain Industri Game di Indonesia. (*online*). (<https://dailysocial.id/post/peluang-dan-tantangan-yang-harus-dihadapi-pemain-industri-game-di-indonesia>, diakses 14 November 2020).
- Primus, Josephus. (2020). Esports Jadi Olahraga Prestasi, Ini Harapan KONI. (*online*), (<https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/27/19562788/esports-jadi-olahraga-prestasi-ini-harapan-koni>, diakses 14 November 2020).
- Priono, Akbar. (2020). Sejarah Esports: Evolusi Laga Adu Skor Jadi Ajang Kompetisi Global. (*online*). (<https://hybrid.co.id/post/sejarah-esports>, diakses 11 November 2020).
- Rizkinaswara, Leski. (2020). Indonesia Game Rating System (IGRS), (*online*), (<https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-3/>, diakses 14 November 2020).
- Saputra, Galih Aji. (2020). Risiko Kesehatan Atlet Esports Jadi Perhatian Dokter, (*online*), (<https://mediaindonesia.com/read/detail/357150-risiko-kesehatan-atlet-esport-jadi-perhatian-dokter>, diakses 14 September 2020).
- Triyadi, Bogie. (2020). Piala Menpora Esports 2020 Resmi Dimulai, Diikuti Lebih dari 14 Ribu Atlet Muda. (*online*). (<https://www.liputan6.com/bola/read/4333263/piala-menpora-esports-2020-resmi-dimulai-diikuti-lebih-dari-14-ribu-atlet-muda>, diakses 14 November 2020).
- Verdiana, Benedikta Miranti Tri. (2019). Takut Anak Muda Ketagihan Video Games, China Terapkan Aturan Waktu Bermain. (*online*). (<https://www.liputan6.com/global/read/4104482/takut-anak-muda-ketagihan-video-games-china-terapkan-aturan-waktu-bermain>, diakses 13 November 2020).