



**PERKEMBANGAN E-SPORT PADA PELAJAR REMAJA USIA 13-16 TAHUN
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Ayub Tatya Admaja¹, Yulis Agung Saputro²

¹Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Jl. Raya Wates-Jogjakarta, Karanglo, Argomulyo, Daerah Istimewa Yogyakarta

Email : ayub@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRACT

E-Sport is part of a sport that has grown rapidly in the last 5 years and is a sport that is supported by the government in developing rapidly. The dilemma that occurs is that a student's psychic and physical changes are due to reduced physical activity and social contact due to more work from home or study at home. Researchers try to explore the consequences of student activities that are required to study at home due to the corona virus. The positive and negative impacts or pros and cons in the COVID-19 pandemic can be a blessing or a disaster depending on the perspective of the mind. Researchers try to examine the development of e-sports which is now starting to become popular and even an addiction for all ages from children to adults, and is supported by many athletes who have achieved world-class achievements in FIFA or Pro Evolution Soccer, PUBG, and other online games. The problem from the research is the basis why researchers are interested in researching by using a survey method to the point of view of students and the point of view of parents and the point of view of teachers / lecturers about the development of e-sports which is very popular today. This research data is on a regional scale such as the province of Yogyakarta and if possible will be distributed via google form to all corners of the country so that the data obtained is more diverse according to the point of view of each region according to the culture and circumstances of each region. This research will be very interesting because the issue taken is a national issue in the world of sports today. From this study, it can be concluded that children aged 13-16 years like to play online games, because: 1) Repel boredom 50%, 2) Gathering with friends 30%, 3) Get 20% achievement. Judging from the data, it is clear that the goals of E-Sport have not been fully achieved in Indonesia. Because it should be clear with Esports to hone intelligence thinking quickly and precisely by playing some games.

Keywords: E-Sport, Sports Technology, Covid-19 Pandemic

ABSTRAK

E-Sport merupakan bagian dari cabang olahraga yang berkembang pesat dalam kurun 5 tahun terakhir dan merupakan cabang olahraga yang didukung oleh pemerintah dalam berkembang secara cepat. Dilema yang terjadi adalah psikis dan fisik seorang pelajar menjadi berubah karena berkurangnya aktifitas fisik dan kontak sosial karena lebih banyak work from home atau study at home. Peneliti mencoba mengupas akibat dari aktifitas pelajar yang diharuskan belajar di rumah akibat virus corona. Dampak positif dan negatif ataupun pro dan kontra dalam pandemi covid 19 menjadi berkah ataupun menjadi bencana tergantung dari perspektif sudut pandang pemikiran. Peneliti mencoba mengkaji tentang perkembangan e-sport yang sekarang ini mulai digemari dan bahkan menjadi candu bagi semua kalangan anak-anak hingga dewasa, dan didukung banyak atlet yang berprestasi hingga tingkat dunia dalam game FIFA atau Pro Evolution Soccer, PUBG, dan game online lainnya. Masalah dari penelitian menjadi dasar mengapa peneliti tertarik dalam meneliti dengan menggunakan metode survey kepada sudut pandang pelajar dan sudut pandang orang tua dan sudut pandang guru/dosen tentang perkembangan e-sport yang sangat digemari saat ini. Data penelitian ini berskala daerah seperti provinsi Yogyakarta dan apabila memungkinkan akan dibagikan melalui google form ke seluruh penjuru tanah air sehingga Data yang didapat lebih beragam sesuai sudut pandang di daerah masing-masing sesuai dengan budaya dan keadaan dari setiap daerah. Penelitian ini akan sangat menarik karena isu yang diambil adalah isu nasional dalam dunia olahraga saat ini. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa anak usia 13-16 tahun gemar bermain game online, karena : 1) Mengusir kebosanan 50%, 2) Ajang berkumpul dengan teman 30%, 3) Mendapatkan prestasi 20%. Ditinjau dari data tersebut sudah jelas tujuan dari E-Sport belum tercapai sepenuhnya di Indonesia. Karena harusnya dengan Esport sudah jelas untuk mengasah kecerdasan berpikir secara cepat dan tepat dengan memainkan beberapa game.

Kata kunci: E-Sport, Teknologi Olahraga, Pandemic Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 atau bisa disebut pandemi virus corona menjadi bencana dunia dengan wabah penyakit yang menyebar ke seluruh dunia, salah satunya negeri Indonesia (Y. H. Kim et al., 2020). Kegiatan belajar mengajar dan bekerja menjadi terganggu sehingga diberlakukannya bekerja di rumah saja, untuk memutus tali penyebaran virus corona. Dampaknya begitu terasa ketika pelajar belajar di rumah, banyak pelajaran dan tugas yang terbengkalai dan guru atau pekerja tidak dapat melakukan kegiatan dengan maksimal. Khususnya dalam pembelajaran olahraga ataupun kegiatan aktifitas fisik bagi atlet

dalam latihan, juga terkena imbas dalam wabah ini. Pembelajaran dan latihan secara online dianggap bisa membantu dalam proses pembelajaran selama wabah virus corona belum hilang di dunia. Pandangan perspektif tersebut dirasa kurang bisa diterima oleh masyarakat luas khususnya bagi orang tua, guru ataupun pelatih. Karena ancaman di era ini adalah permainan game online yang mengalihkan segala sesuatu kewajiban yang harus dilakukan oleh seorang pelajar hanya untuk bermain gadget ataupun console game. Olahraga juga mulai beralih ke kegiatan non fisik yaitu game online yang sekarang sudah dimasukan sebagai salah satu cabang resmi



yang dipertandingkan (Summerley, 2020). Permasalahan tersebut dipicu oleh perkembangan olahraga nasional yang semua terhenti dan tidak mendapat izin diadakannya pertandingan ataupun kejuaraan dan berlaku disemua cabang olahraga kecuali E-Sport, karena cabang olahraga ini bisa dilakukan dalam jarak yang jauh karena pertandingan dan kejuaraan menggunakan internet dan dipertandingkan secara online (J. Kim & Kim, 2020). Pengguna game online semakin tertantang untuk berkembang dan berusaha selalau mengembangkan potensi dalam bermain game online (Bascón-Seda & Ramírez-Macías, 2020).

Perkembangan olahraga nasional di masa pandemi covid 19 mengalami peningkatan yang signifikan secara prestasi dan intensitas pengguna game online (Urbaniak et al., 2020). Sebagian orang berpendapat bahwa game sudah bukan lagi sebagai penghilang kepenatan dikala banyak kejenuhan dalam pekerjaan atau belajar di sekolah melainkan sebagai profesi yang bisa dijamin akan penghasilan dan bisa menjadi modal dalam kehidupan. Atlet game online mulai berlatih dengan gadget atau joystick mereka setiap hari demi mencapai juara yang mereka inginkan. Sebut saja game yang marak dimainkan disemua kalangan tua maupun muda yaitu Pro Evolution Soccer (PES) dan FIFA, mobile legend, PUBG, Free Fire, DOTA, COC, dan masih banyak game online lainnya yang sekarang ini menjadi sangat populer (Heere, 2018).

Perkembangan dunia gaming saat ini telah berubah menjadi sesuatu yang punya potensi, menjanjikan dan lebih kompetitif berkat kehadiran E-Sport (Abanazir, 2019). Adanya E-Sport dengan segala benefit yang bisa

didapatkannya pun berhasil mematahkan stigma buruk bermain game online, terutama untuk anak-anak. Perjalanan E-Sport di Indonesia bahkan di level ASEAN menjadi sangat menarik untuk diperhatikan. Multi event ASEAN seperti SEA Games 2019, dan Piala Presiden 2019 E-Sport dipertandingkan secara resmi. Kemudian banyak sekali ajang kompetisi E-Sport di skala dunia seperti The 2016 Call of Duty World League Championship, The Dota 2 Asia Championship, The 2018 League of Legends World Championship, The International 8, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan pro dan kontra akan hadirnya E-Sport menjadi perhatian peneliti untuk mengupas lebih dalam akan pandangan dari berbagai sudut perspektif seseorang. Sudut pandang perkembangan esport akan digali melalui pelajar, guru, bahkan orang tua. Peneliti akan menggunakan kuisioner dalam bentuk google form yang akan dibagikan secara random ke seluruh masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan data ini akan sangat membantu memberi informasi apa sebenarnya pendapat bahkan pandangan E-Sport dari berbagai sudut pandang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Metode dirasa sangat cocok karena peneliti membutuhkan data bersifat jawaban dari responden agar dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti menggunakan sampel penelitian yang terdiri dari guru, pelajar, dan orang tua yang akan mengisi

kuisisioner dan wawancara secara online melalui google meet atau zoom meeting yang telah disiapkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument google form yang akan disebar melalui media whatsapp, facebook, dan Instagram agar, data yang di dapat heterogen dan bisa menghasilkan data dari berbagai perspektif sudut pandang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kuisisioner Anak usia 13-16 tahun

Pertanyaan	PERSENTASE (%) DARI 100 ORAN	
	YA	TIDAK
Apakah anda mengetahui E-Sport / Game Online pada laptop/komputer/ Smartphone (HP) ?	100	0
Apakah anda memainkan E-Sport / Game Online pada laptop/komputer/ Smartphone (HP) ?	80	20
Apakah berdampak positif memainkan E-Sport / Game Online pada laptop/komputer/ Smartphone (HP) bisagetahui Game Playstasion ? (dampak positif : berprestasi, mendapatkan uang, mengisi waktu luang untuk kreatif	80	20
Apakah berdampak negatif memainkan E-Sport / Game Online pada laptop/komputer/ Smartphone (HP) bisagetahui Game Playstasion ? (dampak negatif : mengganggu aktifitas belajar, pemalasan, memicu gangguan kesehatan	50	40
Jenis Permainan apa yang anda mainkan :		
1. Smartphone	60	40
2. Laptop/Komputer	30	70
3. Playstation	50	50
Game yang dimainkan :		
1. Mobile Legende	90	10
2. Free Fire	80	20
3. COC	10	90
4. FIFA/PES	50	50
5. PUBG	40	60
6. Game of Throne	10	90
7. Adventure Game	10	90
8. Arena Of Valor	10	90
9. League of legends	10	90
10. DOTA	10	90
Berdasarkan game diatas apakah anda yakin untuk berprestasi ?		
Apakah tujuan anda bermain game ?		
a. Mengisi waktu luang	80	20
b. Bergaul dengan teman dengan main bersama	80	20
c. berlatih agar berprestasi	10	90
Apakah aktifitas game anda mempengaruhi kesehatan anda ?	40	50
Apakah anda tidur larut malam ketika sedang bermain game ?	70	30

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan oleh peneliti menunjukan bahwa E-Sport adalah permainan digital yang belum banyak dikenal oleh kalangan orang berusia 30 tahun keatas yaitu orang tua dan guru. Hasil wawancara dan kuisisioner meunnjukan bahwa

orang tua bersikap bahwa game online membuat anak menjadi pemalas dan akan mengganggu kesehatan. Data tersebut berada pada angka 70 persen dalam hal ketidaksetujuan orang tua terhadap maraknya game online. Satu sisi pada orang tua yang sudah mengenal teknologi mengatakan bahwa kecerdasan dan prestasi seseorang tidak hanya berdasar hasil belajar melainkan bisa juga dari non akademik seperti halnya game online. Karena banyak juga yang mendapatkan uang dan prestasi gemilang melalui E-Sport, selain itu pemerintah dan beberapa organisasi KOI dan KONI juga sudah memasukkan E-Sport menjadi bagian olahraga yang dipertandingkan di PON PAPUA 2021.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa anak usia 13-16 tahun gemar bermain game online, karena : 1) Mengusir kebosanan 50%, 2) Ajang berkumpul dengan teman 30%, 3) Mendapatkan prestasi 20%. Ditinjau dari data tersebut sudah jelas tujuan dari E-Sport belum tercapai sepenuhnya di Indonesia. Karena harusnya dengan Esport sudah jelas untuk mengasah kecerdasan berpikir secara cepat dan tepat dengan memainkan beberapa game.

DAFTAR PUSTAKA

- Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in E-Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2). <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Bascón-Seda, A., & Ramírez-Macías, G. (2020). Are E-sports a sport? The term 'sport' in checkmate. *Movimento*, 26(1). <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>



Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. In *Sport Management Review* (Vol. 21, Issue 1). <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>

Kim, J., & Kim, M. (2020). Spectator e-sport and well-being through live streaming services. *Technology in Society*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101401>

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11). <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>

Summerley, R. (2020). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*, 15(1). <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>

Urbaniak, K., Watróbski, J., & Sałabun, W. (2020). Identification of players ranking in e-sport. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(19). <https://doi.org/10.3390/app10196768>