

MINAT MASYARAKAT TERHADAP E-SPORTS SEBAGAI OLAHRAGA PRESTASI DI JAWA TIMUR

Wildan Hernanda Agung Nugraha

Program Studi S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

Email : wildan.17060474062@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

E-sports adalah kompetisi video game antara player yang menjadikan game tersebut sebagai alternatif cabang olahraga resmi. E-sports sendiri memiliki nilai-nilai berupa nilai olahraga, ekonomi, sosial, prestasi, dan pengetahuan. Induk organisasi E-sport Indonesia sendiri adalah Pengurus Besar E-sport Indonesia (PBESI) yang diketuai oleh Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., Si. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat atau antusias masyarakat terhadap E-sports sebagai olahraga prestasi. Metode dalam penelitian ini menggunakan survei dengan instrumen kuisioner. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah peminat E-sports di 3 daerah di Jawa Timur yaitu Mojokerto, Sidoarjo, dan Surabaya. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang di lampirkan dalam bentuk presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki persepsi yang positif terhadap E-sports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur masuk dalam kategori baik dengan presentase terbesar dari seluruh jawaban instrument yaitu kriteria Sangat Setuju (SS) 28%, Setuju (S) 33%, Tidak Setuju (TS) 25,3%, Sangat Tidak Setuju (STS) 15,6%. Keterbatasan dari penelitian ini adalah cakupan wilayah/daerah yang penulis gunakan sebagai sampel.

Kata Kunci: Minat, Esports, Jawa Timur

Abstract

E-sports is a video game competition between players who choose a gamer as their their alternative to official sport. E-sports itself has values in the form of sports, economic, social, achievement, and knowledge values. The organization of indonesian Esport is Pengurus Besar E-sport Indonesia (PBESI) chaired by Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., Si. This study aims to determine the public's interest or enthusiasm for E-sports as a sport that can give an achievement. Thuis study uses a survey with a questionnaire instrument to collect the data. The population as well as the sample in this study are E-sports enthusiasts in 3 areas in East Java, which are Mojokerto, Sidoarjo, and Surabaya because there are more fans. The analytical technique used in this study is descriptive quantitative which is attached in the form of a percentage. The results showed that some respondents had a positive perception of E-sport. They see E-sports as an achievement sport in East Java in the good category with the largest percentage of all instrument answers, which are Strongly Agree (SS) 28%, Agree (S) 33%, Disagree (TS) 25.3%, Strongly Disagree (STS) 15.6%. The limitation of this research is the coverage area/region that the author uses as a sample.

Keywords: Interests, Esports, East Java

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 merupakan sebuah lompatan besar di sektor industri dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya guna mencapai efisiensi yang setinggi-tingginya sehingga menghasilkan model bisnis baru berbasis digital. Purbo (1999) dalam Anne Ratnasari (2008:13) menjelaskan bahwa "Internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia". Internet sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga saat ini memanfaatkan internet. Kemudian muncul istilah *e-learning*, *e-business*, *e-banking*, media sosial, dan olahraga elektronik atau biasa disebut *Electronic Sports (E-Sport)*.

Perkembangan teknologi telah banyak membawa perubahan bagi kehidupan masyarakat dunia. Demikian juga pada bidang olahraga. Sejak tahun 2008 cabang olahraga berbasis digital atau E-Sport telah diakui oleh masyarakat dunia. Saat ini, esports memang tengah menjadi pembicaraan hangat di Indonesia. Salah satu alasannya karena jumlah hadiah turnamen esports yang semakin fantastis, seperti Fortnite World Cup yang menawarkan total hadiah US\$30 juta dan The International yang menawarkan total hadiah US\$34 juta. Sejak saat itu perkembangan E-Sport telah meluas di berbagai negara termasuk juga di Indonesia. Di Indonesia E-Sport diadakan pertama kali pada tahun 1999 saat itu, untuk pertama kalinya kompetisi game online diperlombakan. E-sport di Indonesia belum begitu populer keberadaannya

dibandingkan dengan negara lain di dunia. Hal ini dibuktikan masih terbatasnya turnamen yang diadakan dan masih belum tergalinya bakat SDM yang memiliki minat di bidang olahraga berbasis digital atau E-sport ini. Salah satu faktor belum populernya E-sport di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya kurang dukungan dari berbagai pihak termasuk juga pemerintah dan masyarakat Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk pengguna internet terbesar di dunia. Hal ini tentu akan menjadi kesempatan besar jika dilakukan optimalisasi potensi SDM secara maksimal. Optimalisasi potensi tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui E-Sport.

E-sports adalah industri non-olahraga masa depan di Indonesia. Ada lima pendiri eSports di Indonesia, yaitu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin, Richard, Permana dan Terry. Kelima orang ini kemudian membentuk sebuah organisasi e-sports gaming pada tahun 2013, namanya Indonesia E-Sports Association atau Indonesia E-Sports Association (IeSPA). Organisasi tersebut kemudian memperluas organisasinya ke 12 provinsi di Indonesia, termasuk Papua Barat. Pada tahun 2018 pertama kalinya Esports di pertandingkan di Indonesia pada ajang Asian Games. Ada 6 game yang di pertandingkan di event tersebut yaitu Arena of Valor, Pro Evolution Soccer(PES), League of Legends, HearthStone, Clash Royale, dan Starcraft 2. Esport Sendiri memberi dampak positif dalam perekonomian Indonesia. Pada 2018, game e-sports 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 Rp1800 triliun, menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 dalam industri e-sports dunia (Hofstede & Murff, 2012). Walaupun e-sports telah memberikan kontribusi yang besar bagi Indonesia, perdebatan tentang e-sports tetap ingin disamakan dengan olahraga (Hamari & Sjöblom, 2017).

Pentingnya penelitian tentang Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur adalah untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap esports dan sebuah pembuktian bahwa permainan Esport memiliki dampak positif bagi masyarakat maupun negara seperti di bidang perekonomian, sosial, maupun prestasi, Esport juga memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam olahraga pada umumnya seperti nilai etika dan estetika dalam permainan Esport. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Esport sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur memberikan dampak positif jika para peminat dan pemain profesional Esport dapat memahami tentang nilai dan fungsi dalam permainan Esport (Luttikhuizen dos Santos, de Kieviet, dkk, 2013; Shahin, 2016). Nilai nilai tersebut membuat para penggemar dan atlet e-sports memahami bahwa permainan

e-sports tidak hanya tentang memenangkan permainan, tetapi juga memiliki nilai yang lebih besar dalam memainkan permainan ini.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Luttikhuizen dos Santos, de Kieviet, dkk, 2013; Shahin, 2016 yang menyatakan bahwa Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Esport sebagai olahraga non fisik memberikan dampak positif jika para peminat dan pemain profesional Esport dapat memahami tentang nilai dan fungsi dalam permainan Esport. Berkaitan dengan hal tersebut maka, penting dilakukan adanya kajian yang membahas terkait dengan minat masyarakat terhadap E-Sport. Oleh karena itu, berdasarkan kajian yang telah dilakukan peneliti akan mengkaji tentang Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi. Subjek penelitian ini tersebar di wilayah Jawa Timur yaitu masyarakat yang berminat dalam dunia esports maupun yang memiliki pengetahuan tentang esports dengan rentang usia.

Menurut Abraham, turnamen esports tidak mencerminkan bisnis esports secara keseluruhan. “Ada bisnis dari tim esports, bisnis dari iklan, dan fanbase,” katanya. Meskipun begitu, saat ini tidak ada regulasi terkait esports sama sekali. “Ketika kami mendorong regulasi esports, kami bukan mempromosikan turnamen esports, yang mau kita dorong adalah pertumbuhan industri esports.” Mengutip laporan The Indonesia Gamer dari Newzoo, dia menyebutkan bahwa jumlah gamer di Indonesia telah mencapai 43,7 juta orang sementara pendapatan di industri ini mencapai US\$879,7 juta. Satu hal yang harus diingat, laporan tersebut dibuat pada 2017 dan didasarkan pada data dari warga yang tinggal di kawasan perkotaan. Ini menandakan bahwa minat masyarakat terhadap E-sports cukup besar, Perkembangan Esports di Indonesia pun berkembang cukup pesat, Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah saya lakukan. Sekarang telah banyak ditemui game masuk dalam kategori olahraga yang disebut dengan esport. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian terkait dengan minat masyarakat terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui antusias masyarakat terhadap esports sebagai olahraga prestasi. Kebaharuan penelitian dalam artikel ini adalah belum adanya penelitian tentang minat masyarakat terhadap esports yang dilakukan di Jawa timur.

Namun penelitian tentang Esport ini sangat jarang ditemui karena jarang penulis melakukan penelitian tentang Esport, sehingga menimbulkan persepsi negatif bagi masyarakat tentang Esports, Semua orang akan menilai bahwa permainan e-sports tidak memiliki aspek moral, estetika, ekonomi dan lainnya. Meskipun kehadiran permainan e-sports saat ini semakin meningkat, belum ada

penelitian serius yang dilakukan tentang pendidikan nilai untuk meyakinkan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini akan membahas tentang “Minat Masyarakat Terhadap E-sports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur”, rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana cara untuk mengetahui minat masyarakat terhadap e-sports dan (2) Bagaimana peluang e-sports di Indonesia.

Fokus dari penelitian ini yaitu menekankan kajian terkait seberapa antusias masyarakat terhadap game e-sports. Selama ini belum ada penelitian yang mengkaji terkait hal tersebut pada masyarakat di Jawa Timur. Sehingga, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran deskriptif seberapa antusias masyarakat terhadap esports. Manfaat penelitian ini; 1) Secara teori, penelitian ini memberikan wawasan tentang ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya di kalangan masyarakat luas, para sarjana olahraga dan peminat e-sport; 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah Pengetahuan e-sports masyarakat. nilai yang terkandung dalam permainan sebagai non olahraga Indonesia khususnya di Jawa Timur dan 3) Sebagai nilai acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang kualitas.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang data penelitiannya diolah menggunakan rumus-rumus statistik. Populasi pada penelitian ini adalah orang yang berminat dengan e-sports, sehingga semua orang tersebut dijadikan sampel dan dibagi menjadi tiga daerah di Jawa Timur, yaitu Surabaya sebanyak 36 responden, Sidoarjo sebanyak 23 responden dan Mojokerto sebanyak 56 responden. Data yang diperoleh berupa jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan tentang E-sport yang telah disajikan dalam *googleform*.

Penelitian ini dilaksanakan di tiga daerah di Jawa Timur yaitu Surabaya, Sidoarjo, dan Mojokerto dengan menyebar kuisioner yang dibuat melalui *googleform* yang dikirimkan ke sosial media seperti *Facebook*, *Telegram* dan *Whatsapp*. Pengambilan data dilaksanakan mulai tanggal 1 Juni hingga 30 Juni 2021. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuisioner. Pernyataan-pernyataan yang terdapat di dalam kuisioner disusun menggunakan skala Likert. Pernyataan yang diberikan berupa pernyataan positif dengan skor: SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Tidak Setuju) = 1.

Tabel 1
Jumlah Sampel pada Tiga Kota di Jawa Timur

No.	Nama Kota	Jumlah
1.	Surabaya	36 orang
2.	Sidoarjo	23 orang
3.	Mojokero	56 orang
Total		115 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang diperoleh berdasarkan kuisioner pada penelitian yang berjudul “Minat Masyarakat Terhadap E-Sport

Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur” yang diperoleh dari tiga Daerah di Jawa Timur yaitu Surabaya, Sidoarjo dan Mojokerto disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2
Jawaban Responden pada Masing-Masing Indikator

Kritria pernyataan												
Indikator	Jumlah item	SS		S		TS		STS		Rata rata Skor	TC(%)	Ket
		F	%	F	%	F	%	F	%			
Bakat	1	20	17	43	37.4	31	27	21	18.3	2.53	63.25%	Baik
Minat	5	145	25	182	31.65	146	25.39	102	17.73	2.64	66%	Baik
Sosial	2	94	41	86	37.39	28	12.17	22	9.56	3	75%	Sangat Baik
Prestasi	3	93	27	113	32.84	82	23.83	56	16.27	2.7	67.5%	Baik

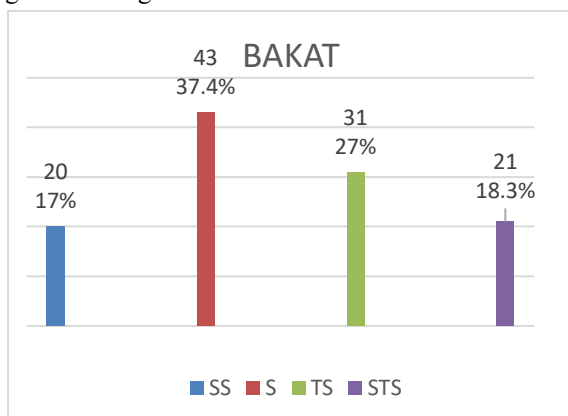
Sarpras	1	20	18	33	28.9	37	32.5	24	21.1	2.4	60%	Cukup
Lingkungan	1	32	28	41	35.7	23	20	19	16.5	2.74	68.5%	Baik
Orang Tua	1	16	14	22	19.3	48	42.1	28	24.6	2.2	55%	Cukup
Pendidikan	1	38	33	30	26.3	31	27.2	15	13.2	2.77	69.25%	Baik
Kompetisi	2	63	28	73	32.01	51	22.36	41	18	2.69	67.75%	Baik
Sport Sience	2	75	33	84	36.84	48	21.05	21	9.21	2.9	72.5%	Baik
SDM Pelatih	2	84	45	83	44.62	46	24.73	15	8.06	3	75%	Sangat Baik
Rata-rata Skor		680	28%	790	33%	571	25.3%	364	15.6%	2.68	67.2%	Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor data penelitian tentang minat masyarakat terhadap e-sport sebagai olahraga prestasi di tiga kota (Surabaya, Sidoarjo, Mojokerto), diperoleh rata-rata nilai sebesar 2.68. Tingkat pencapaian skor yang terbesar terdapat dalam indikator Sosial dan SDM Pelatih sebesar 75%. Skor rata-rata total menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi termasuk dalam kategori baik. Hal ini terbukti berdasarkan respon masyarakat yang menyetujui bahwa E-sports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur

Presentase terbesar dari seluruh indikator atas pernyataan Sangat Setuju (SS) adalah 28%, Setuju (S) 33%, Tidak Setuju (TS) 25,3%, Sangat Tidak Setuju (STS) 15,6%. Berdasarkan data yang sudah di analisis menyatakan bahwa minat masyarakat terhadap e-sport memiliki respon yang baik. Secara spesifik hasil dalam penelitian ini dapat dilihat dari masing-masing indikator yaitu bakat, minat, sosial, prestasi, sarpras, lingkungan, orang tua, pendidikan, kompetisi, sport sience, SDM pelatih.

1. Indikator Bakat

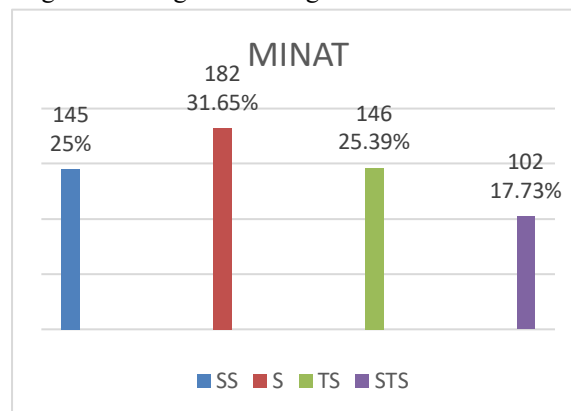
Hasil penelitian dari indikator bakat menunjukkan bahwa indikator bakat memiliki rata-rata skor sebesar 2,53 dan tingkat pencapaian sebesar 63,25% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 17%, Setuju (S) sebanyak 37,4%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 27%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 18,3%, Indikator terhadap bakat disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 1 Diagram indikator bakat pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur.

2. Indikator Minat

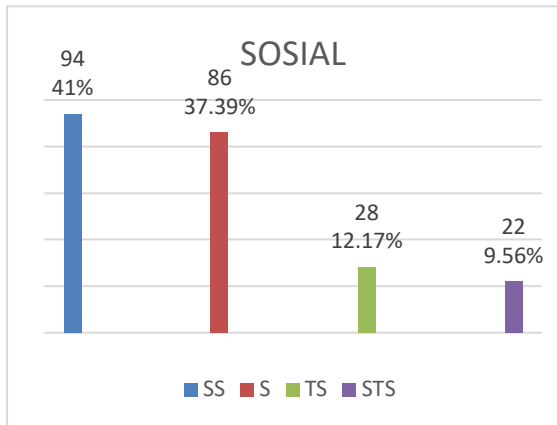
Hasil penelitian dari indikator minat menunjukkan bahwa indikator minat memiliki rata-rata skor sebesar 2,64 dan tingkat pencapaian sebesar 66% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 25%, Setuju (S) sebanyak 31,65%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 25,39%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 17,73%, Indikator terhadap minat disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 2 Diagram indikator minat pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

3. Indikator Sosial

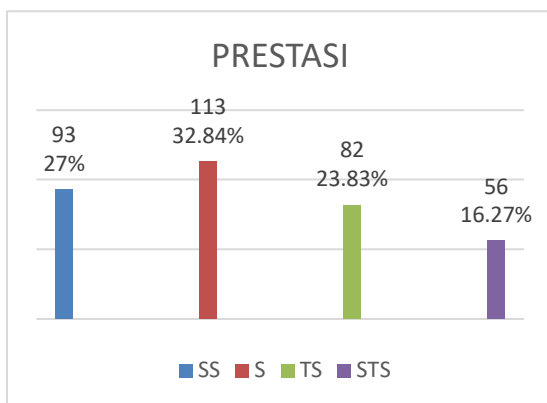
Hasil penelitian dari indikator sosial menunjukkan bahwa indikator sosial memiliki rata-rata skor sebesar 3 dan tingkat pencapaian sebesar 75% hasil ini masuk dalam kategori sangat baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 41%, Setuju (S) sebanyak 37,39%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 12,17%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 9,56%, Indikator terhadap sosial disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 3 Diagram indikator sosial pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

4. Indikator Prestasi

Hasil penelitian dari indikator prestasi menunjukkan bahwa indikator prestasi memiliki rata-rata skor sebesar 2,7 dan tingkat pencapaian sebesar 67,5% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 27%, Setuju (S) sebanyak 32,84%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 23,83%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 16,27%, Indikator terhadap prestasi disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut

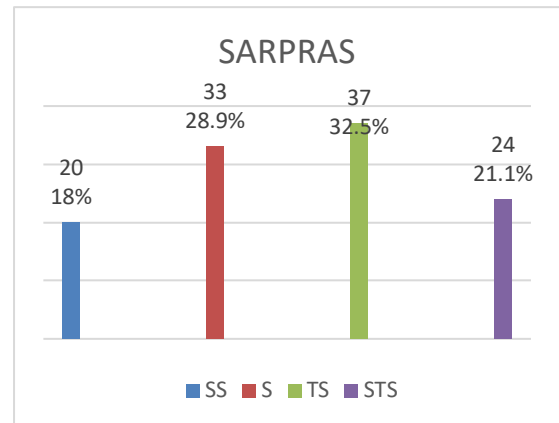


Gambar 4 Diagram indikator prestasil pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

5. Indikator Sarana dan Prasarana

Hasil penelitian dari indikator sarana dan prasarana menunjukkan bahwa indikator sarana dan prasarana memiliki rata-rata skor sebesar 2,4 dan tingkat pencapaian sebesar 60% hasil ini masuk dalam kategori cukup. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 18%, Setuju (S) sebanyak 28,9%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 32,5%, Sangat Tidak Setuju

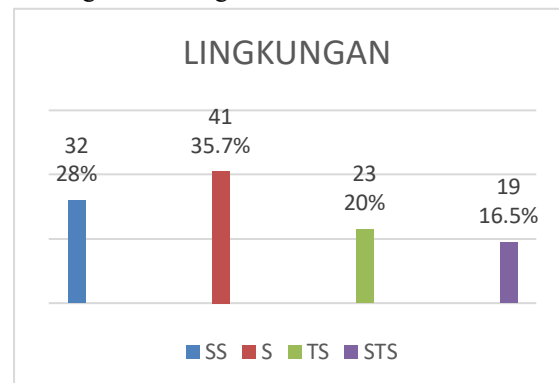
(STS) sebanyak 21,1%, Indikator terhadap sarana dan prasarana disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 5 Diagram indikator sarana dan prasarana pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

6. Lingkungan

Hasil penelitian dari lingkungan menunjukkan bahwa indikator lingkungan memiliki rata-rata skor sebesar 2,74 dan tingkat pencapaian sebesar 68,5% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 28%, Setuju (S) sebanyak 35,7%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 20%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 16,5%, Indikator terhadap lingkungan disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut

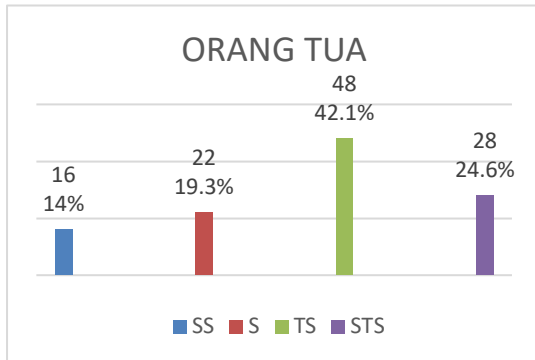


Gambar 6 Diagram indikator lingkungan pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

7. Indikator Orang Tua

Hasil penelitian dari indikator orang tua menunjukkan bahwa indikator orang tua memiliki rata-rata skor sebesar 2,2 dan tingkat pencapaian sebesar 55% hasil ini masuk dalam kategori cukup. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak

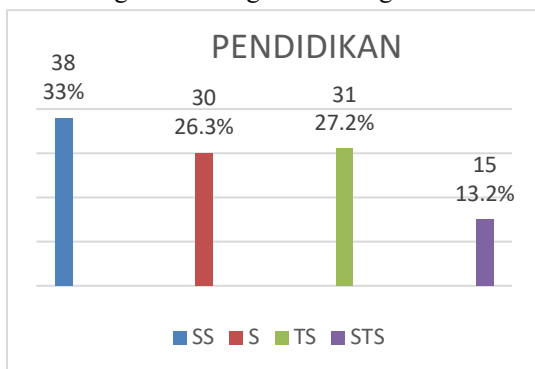
14%, Setuju (S) sebanyak 19,3%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 42,1%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 24,6%, Indikator terhadap orang tua disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 5 Diagram indikator orang tua pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

8. Pendidikan

Hasil penelitian dari indikator pendidikan menunjukkan bahwa indikator pendidikan memiliki rata-rata skor sebesar 2,77 dan tingkat pencapaian sebesar 69,25% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 33%, Setuju (S) sebanyak 26,3%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 27,2%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 13,2%, Indikator terhadap pendidiks di disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut

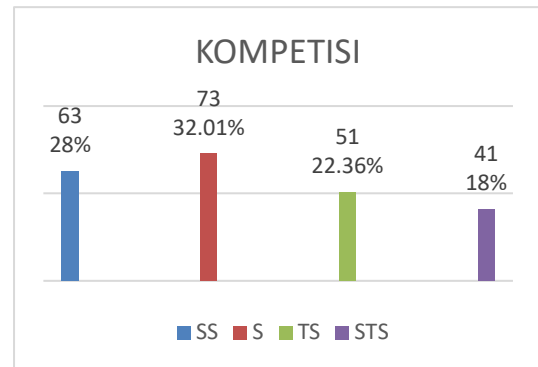


Gambar 8 Diagram indikator pendidikan pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

9. Indikator Kompetisi

Hasil penelitian dari indikator kompetisi menunjukkan bahwa indikator kompetisi memiliki rata-rata skor sebesar 2,69 dan tingkat pencapaian sebesar 67,25% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 28%, Setuju (S) sebanyak 32,01%, Tidak Setuju (TS) sebanyak

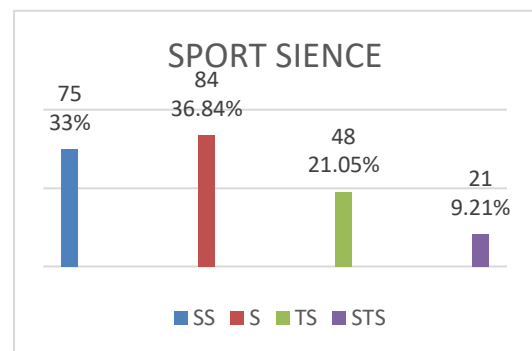
22,36%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 18%, Indikator terhadap kompetisi disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 9 Diagram indikator kompetisi pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

10. Sport Science

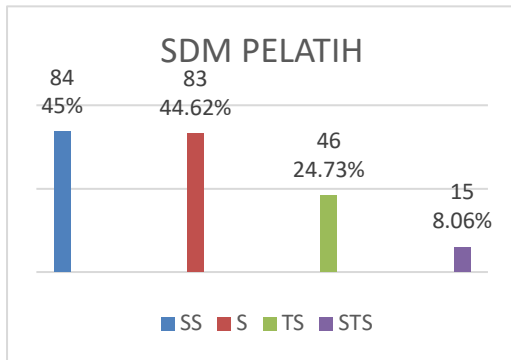
Hasil penelitian dari indikator sport science menunjukkan bahwa indikator sport science memiliki rata-rata skor sebesar 2,9 dan tingkat pencapaian sebesar 72,5% hasil ini masuk dalam kategori baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) sebanyak 33%, Setuju (S) sebanyak 36,84%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 21,05%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 9,21%, Indikator terhadap sport science disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 10 Diagram indikator sport science pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

11. SDM Pelatih

Hasil penelitian dari indikator SDM Pelatih menunjukkan bahwa indikator SDM Pelatih memiliki rata-rata skor sebesar 3 dan tingkat pencapaian sebesar 75% hasil ini masuk dalam kategori sangat baik. Presentase seluruh jawaban dari instrumen dalam indikator ini adalah Sangat Setuju (SS) 45%, Setuju (S) sebanyak 44,62%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 24,73%, Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 8,06%, Indikator terhadap SDM Pelatih disajikan dalam bentuk diagram dalam gambar sebagai berikut



Gambar 10 Diagram indikator sdm pelatih pada Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap e-sports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur dengan data dari 3 daerah di Jawa Timur, yaitu Surabaya, Sidoarjo, Mojokerto dengan responden terbanyak yaitu Setuju (S) sebanyak 33%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan masyarakat begitu antusias terhadap e-sports dan sebanyak menjadikan e-sports sebagai olahraga prestasi. E-sports games adalah permainan elektronik yang kompetitif, artinya permainan E-sport dapat digolongkan sebagai olahraga, yang didalamnya terdapat unsur pemain yang saling bersaing atau tim yang saling bersaing, dan e-sport berasal dari singkatan electronic sport, karena permainan E-sports menggunakan peralatan elektronik, E-sports telah menjadi arena kompetisi utama bagi para pemain profesional (Seo & Jung, 2016). Banyak perdebatan E-sports sebagai olahraga atau tidak, banyak orang yang berpendapat bahwa E-sport adalah olahraga, Namun tidak sedikit pula yang beranggapan E-sport hanya sekedar bermain game. Bermain merupakan pondasi awal olahraga. E-sport terdapat unsur bermain sehingga dapat di kategorikan sebagai olahraga (Guttman & Jenny, 2016). Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang (Guttman 2016). Kompetisi E-sport saat ini sangat berkembang pesat bahkan sudah diadakan kompetisi E-sport antar Negara. Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. E-sport 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. Hal tersebut yang menjadikan E-Sport termasuk olahraga. Berdasarkan minat masyarakat terhadap E-sport yang didapatkan di tiga daerah di Jawa Timur menunjukka bahwa

masyarakat sangat antusias terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi dalam hal ini pemerintah harus lebih memperhatikan perkembangan E-sport di Indonesia karena E-sport sudah memberikan prestasi bagi Indonesia di kejuaraan dunia. Pemerintah harus memanfaatkan kesempatan ini agar Indonesia tidak hanya berprestasi di olahraga umum saja tetapi berprestasi di E-sport. Pada penelitian ini masih memiliki keterbatasan jangkauan wilayah yang penulis jadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Penulis mengharapkan semakin banyak pakar olahraga atau bidang ilmu lain yang meneliti tentang E-sport.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan antusiasme masyarakat terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur cukup tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan dalam kategori baik pada penelitian tentang Minat Masyarakat Terhadap E-sports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. Penelitian ini hanya terbatas di tiga daerah di Jawa Timur, diharapkan kelanjutan dari penelitian ini dapat menjangkau ke wilayah yang lebih luas serta seluruh lapisan masyarakat baik peminat maupun atlet E-sport supaya temuan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menarik daya Tarik masyarakat terhadap E-sport.

SARAN

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan E-Sport ke depan. Survei tersebut kemudian dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengurangi atau mencegah sisi negatif dari esports itu sendiri, seperti menetapkan batasan pada game E-sports dan memberikan pelatihan tentang E-sports. Agar tercipta karakter pemain esports yang sehat dan aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. I. A. M. Z., & Sumule, M. (2018). *Pengguna Game Online "Mobile Legends"* Skripsi. Universitas Halu Oleo: FISIP.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetr. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.007/s10899-018-9763-1>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). E-sports Research: A Literature Review. *Journal of Sports Economics*, 17(2), 300–402. <https://doi.org/10.1177/1527002519859417>

- Bednárek, D., Kruliš, M., Yaghob, J., & Zavoral, F. (2017). Data preprocessing of eSport game records: Counter-strike: Global offensive. DATA 2017 - Proceedings of the 6th International Conference on Data Science, Technology and Applications, (Data), 269–276. <https://doi.org/10.5220/0006475002690276>
- Borowy, M. & Yong Jin. (2013). "Pioneering E-Sport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests". International Journal of Communication 7 (2013), 2254-2274. Simon Fraser University.
- Borowy. 2012. "Publik Gaming: E-Sport and Event Marketing in the Experience Economy". Simon Fraser University: Institutional Repository.
- Chang, Z. 2019. What's the hype about E-Sports?: A qualitative study about E- Sports consumer motivation. Lulea University of Technology.
- Collins, Ty J. 2017. "Psychological Skills Training Manual for E-Sports Athletes". Masters of Education in Human Movement Sport and Leisure Studies Graduat Projects. https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49
- Comunello, F., & Mulargia, S. (2015). User-generated video gaming: Little big planet and participatory cultures in Italy. Games and Culture, 10(1), 57–80. <https://doi.org/10.1177/1555412014557028>
- DiFrancisco-Donoghue, J., & Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: Where do we fit in. Current Sports Medicine Reports, 17(4), 117–118. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000477>
- Edgar, A. (2019). Esport. Sport, Ethics and Philosophy,, 13(1), 1–2. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- Fanfarelli, J. R. (2018). Expertise in professional overwatch play. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 10(1), 1–22. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2018010101>
- Ferrari, S. (2013). "E-Sport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics". Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. Georgia Institute of Technology. Atlanta. USA.
- Gully, A. (2012). It's only a flaming game: A case study of Arabic computer-mediated communication. British Journal of Middle Eastern Studies, 39(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/13530194.2012.659440>
- Gugliotti, M. (2018). "Contribution of Aberrant Postures to Neck Pain and Headaches in E-Sport Athletes". Department of Physical Therapy. New York Institute of Technology Old Westbury. USA.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. Internet Research, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. Internet Research, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Happonen, A., & Minashkina, D. (2019). Professionalism In E-Sport: Benefits In Skills And Health & Possible Downsides. LUT School of Engineering Science.
- Hilvoorde, I., van, & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. Sport. Ethics and Philosophy, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Illy, D., & Florack, J. (2018). E-sports und Let's Plays. Ratgeber Videospiel- Und Internetabhängigkeit, 2016, 25–29. <https://doi.org/10.1016/b978-3-437-22991-6.00005-8>
- 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>
- Kang, C. (2019). "A Polymorphic Approach to E-Sports Betting". Brigham Young University Prelaw Review, 33(1), 7.
- Kari, Tuomas, Miia Siutila, and Veli-Matti Karhulahti. "An Extended Study on Training and Physical Exercise in E-Sports." Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations. IGI Global, 2019. 270-292.
- Kurniawan Teguh Martono. 2015. "Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker". Jurnal Sistem Komputer (Online), 5(1), 23-30.

- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 3.1.
- Lukasik, J. (2017). "E-Sports Enthusiasts and Gamers: Motivations, Behaviors, and Attitudes Towards Gambling". UNLV Theses. Dissertations. Professional Papers and Capstones.3089. <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/3089>.
- Lutfiwati, S. (2018). "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog". *Anfusina: Journal of Psychology*. DOI: <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.
- Persada, Yudha. 2020. "Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga. 24-39