

POLEMIC *ESPORTS* DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

13

Dinar Wahyuni

Abstrak

Saat ini olahraga elektronik (esports) menjadi fenomena global yang berkembang cukup pesat. Namun demikian sejak awal kemunculannya, esports menuai polemik. Tulisan ini bertujuan mengkaji secara singkat polemik esports dalam keolahragaan nasional. Beberapa hal yang menjadi penyebab polemik mencakup esports tidak mempunyai aktivitas gerak fisik yang identik dengan olahraga; gangguan kesehatan, gaming disorder, perilaku agresif anak, hingga gangguan kemampuan sosial sebagai dampak dari esports. Terlepas dari berbagai kontroversi, esports menggunakan kecepatan, ketangkasan, dan strategi seperti olahraga umumnya. Esports juga memberikan keuntungan ekonomi yang cukup besar sekaligus membuka peluang kerja baru di industri ekonomi kreatif. Oleh karena itu peringatan Hari Olahraga Nasional setiap tanggal 9 September dapat menjadi momentum untuk mengajak berbagai pihak melihat esports dari berbagai sudut pandang. DPR melalui fungsi legislasi perlu segera menyelesaikan pembahasan Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang di dalamnya mengatur esports sebagai bagian dari industri olahraga.

Pendahuluan

Tanggal 9 September diperingati sebagai Hari Olahraga Nasional (Haornas). Ironisnya, peringatan Haornas tahun ini diselenggarakan di tengah situasi pandemi Covid-19 yang masih melanda hampir seluruh negara di dunia. Pandemi Covid-19 tidak hanya menyebabkan krisis kesehatan global, namun juga menyerang segala aspek termasuk keolahragaan. Beberapa kompetisi yang rencananya diselenggarakan tahun ini terpaksa ditunda

pelaksanaannya sampai kondisi aman dan terkendali. Namun tidak demikian dengan *esports*. *Esports* atau olahraga elektronik merupakan kompetisi video gim (*game*) menggunakan perangkat elektronik. *Esports* dapat diselenggarakan dengan atau tanpa penonton. Oleh karena itu, *esports* tidak begitu terdampak pandemi Covid-19.

Saat ini *esports* menjadi fenomena global yang banyak digeluti masyarakat, khususnya kalangan milenial. Situs *esports*



internasional, Newzoo mencatat pemain gim *online* di Indonesia mencapai 43,7 juta gamers. Angka ini diprediksi akan terus bertambah mengingat jumlah pemain meningkat rata-rata 38 persen setiap tahun (tekno.kompas.com, 25 Oktober 2017). *Esports* masuk cabang olahraga yang dipertandingkan dalam Asian Games 2018 meskipun hanya sebagai olahraga demonstrasi, yang artinya medali yang diperoleh tidak masuk dalam hitungan skor akhir medali masing-masing negara. Masuknya *esports* dalam Asian Games 2018 menjadi langkah besar akan penerimaan *esports* di kompetisi olahraga tingkat internasional.

Terlepas dari perkembangan *esports* yang cukup pesat, beberapa pihak melihat *esports* dari sudut pandang berbeda. Anggota DPR RI dari Partai Gerindra, Himmatul Allyah menyatakan bahwa *esports* tidak tepat masuk kategori olahraga karena *esports* merupakan teknologi yang masuk dalam olahraga. *Esports* merupakan karya kreatif yang menghasilkan uang sehingga lebih tepat masuk ekonomi kreatif (DPR RI, 29 Juni 2020). Dari aspek psikologis, Psikolog Ghea Amalia Arpandy juga melihat dampak dari *esports*, yakni kecanduan gim serta tingkat kecemasan dan stres yang dapat mengakibatkan *internet gaming disorder* (esports.id, 7 September 2019). Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini ingin mengkaji secara singkat polemik *esports* dalam keolahragaan nasional.

Apa itu *Esports*?

Wagner (2006 dalam Kaakyire, 2018) mendefinisikan *esports* sebagai suatu bidang olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam

penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Ada kriteria untuk menentukan suatu gim dapat diklasifikasikan sebagai *esports*. *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 (Lorens, 2017 dalam Kakyire, 2018). *Ketiga*, mempunyai komunitas *gamer*. Komunitas *gamer* yang besar akan menjadi jaminan bagi penyelenggara untuk bisa menarik penonton secara masif. *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* (idntimes.com, 15 November 2018).

Pemain *esports* biasanya bermain selama 8 sampai 9 jam per hari untuk menjadi pemain terbaik. Rentang usia para pemain *esports* profesional adalah 15 sampai 25 tahun (Martoncik, 2015 dalam Kakyire, 2018). Pemain *esports* akan tergabung dalam kelompok di berbagai jenis gim dan pembentukan kelompok terjadi dalam *game center*. Dalam satu kelompok terbuka peluang pemain yang berasal dari berbagai negara, liga, dan genre berbeda untuk berkompetisi dalam suatu gim.

Penyebab Polemik *Esports* dalam Keolahragaan Nasional

Sejak awal kemunculannya, keberadaan *esports* sebagai sebuah olahraga terus menuai

polemik. Meskipun sudah masuk dalam cabang olahraga yang dipertandingkan di beberapa kompetisi, masih banyak pihak yang menentang *esports* sebagai olahraga. Beberapa hal yang menjadi penyebab polemik *esports* dalam keolahragaan nasional antara lain: *pertama*, olahraga identik dengan aktivitas gerak fisik. Sementara *esports* minim aktivitas gerak fisik. Gerak fisik yang dilakukan pemain *esports* sebatas meregangkan jari-jari tangan. *Kedua*, dari segi kesehatan, minimnya aktivitas fisik dalam *esports* berisiko menimbulkan gangguan kesehatan seperti keluhan mata, sakit leher, punggung, dan pergelangan tangan serta risiko obesitas dan penyakit kardiovaskular. Seperti yang dialami pemain *League of Legend* profesional asal China, Uzi Zihao. Uzi mengalami cedera pergelangan tangan akibat intensitas latihan yang tinggi selama delapan tahun, stres kronis, obesitas, pola makan tidak teratur, dan dinyatakan diabetes tipe-2 (teknologibisnis.com, 4 Juni 2020).

Ketiga, dari segi psikologis, terlalu lama bermain gim mengakibatkan *gaming disorder*. Ketua *Indonesia esportss Association* (IeSPA), Eddy Lim membantah asumsi tersebut. Menurutnya, *esports* berbeda dengan bermain gim. Pemain *esports* memperoleh pelatihan secara profesional termasuk kebugaran demi menunjang performa pada saat bertanding. Sementara bermain gim sekedar rekreasi dan tidak memerlukan pelatihan secara profesional (kompas.com, 25 Mei 2018). Pendapat tersebut tepat dalam konteks pemain *esports* berlatih untuk persiapan menghadapi suatu kompetisi. Ketika pemain *esports* berusaha mencapai standar agar

diakui kemampuannya sebagai pemain profesional, diperlukan latihan dengan intensitas tinggi seperti halnya pemain olahraga lain. Berlatih gim dalam waktu lama berisiko *gaming disorder* yang dapat memicu emosi yang tidak stabil dan memengaruhi nilai akademik anak di sekolah (antaranews.com, 12 Maret 2019). *World Health Organization* (WHO) juga telah memasukkan *gaming disorder* ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD).

Keempat, adanya unsur kekerasan dalam gim *esports*. Penelitian Profesor Douglas Gentile dari *Lowa State University* menyebutkan 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 (tempo.co.id, 4 Agustus 2017). *Kelima*, *esports* akan menyebabkan gangguan kemampuan sosial. Pemain *esports* memerlukan waktu yang cukup lama untuk berlatih di depan layar perangkat elektronik sehingga akan menghilangkan kesempatan anak untuk berinteraksi di dunia nyata. Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata.

Terlepas dari berbagai kontroversi *esports* dalam keolahragaan nasional, saat ini pemerintah telah memberikan dukungan terhadap perkembangan *esports*. 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 (tempo.co, 29 Agustus

2020). Beberapa hal yang menjadi pertimbangan adalah kecepatan, ketangkasan, dan strategi menjadi satu hal penting yang perlu dimiliki pemain *esports* seperti olahraga umumnya. Selain itu, *esports* sudah banyak dipertandingkan, baik dalam kejuaraan nasional maupun internasional.

Dari segi ekonomi, *esports* mampu menghasilkan keuntungan ekonomi yang cukup besar. Newzoo mencatat Indonesia telah menjadi salah satu pasar gim terbesar di Asia Pasifik dengan angka mencapai US\$941 juta atau sekitar Rp13 triliun dengan populasi *online* 52,6 juta (mediaindonesia.com, 13 Januari 2020). Selain itu, industri *esports* membuka lapangan kerja baru seperti *streamer* atau konten kreator.

Alternatif Penyelesaian Polemik Esports dalam Keolahragaan Nasional

Fenomena berkembangnya *esports* harus dilihat dari berbagai sudut pandang karena Indonesia tidak dapat menghindari perkembangan teknologi. Meskipun terdapat perdebatan *esports* sebagai olahraga, namun beberapa hal yang perlu mendapat perhatian adalah *pertama*, *esports* dapat dimasukkan kategori olahraga apabila dikembangkan spesifikasi olahraga di dalamnya. Selain itu, suatu cabang olahraga harus mampu menjadi instrumen pembentukan karakter bangsa melalui nilai-nilai dasar yang dimilikinya seperti ketangkasan, ketekunan, atau sportivitas. *Kedua*, penguatan peran orang tua dan sekolah dalam memberikan dukungan dan pengawasan yang tepat bagi anak yang gemar *esports*. Anak perlu ditanamkan pemahaman sejak

dini bahwa *esports* bukan sekedar bermain gim dalam waktu yang lama. Menjadi pemain *esports* profesional perlu struktur dan basis latihan yang jelas. Dalam hal ini orang tua dan sekolah berperan memaksimalkan dampak positif dan mencegah dampak negatif *esports* bagi anak.

Ketiga, pengakuan pemerintah akan *esports* sebagai olahraga resmi di tingkat nasional perlu diikuti kebijakan yang jelas dan tegas untuk mencegah munculnya dampak negatif dari *esports*. Selain itu, sosialisasi terus dilakukan secara berkelanjutan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait *esports*. *Keempat*, seiring berkembangnya teknologi, pemerintah harus cermat dalam merespons masuknya teknologi di dunia pendidikan, termasuk *esports*. Lembaga pendidikan yang akan membuka program *esports* sebagai respons atas pertumbuhan industri gim yang pesat perlu mempertimbangkan berbagai aspek. *Kelima*, pengembangan industri *esports* perlu dukungan dan kerja sama lintas sektor mengingat potensinya yang besar dalam membantu pertumbuhan ekonomi. Pengembangan *esports* tidak hanya dilakukan dari sisi ekonomi kreatif namun juga pariwisata. Ke depan diharapkan penyelenggaraan kejuaraan *esports* dunia di destinasi wisata Indonesia.

Penutup

Esports menjadi fenomena global yang berkembang seiring kemajuan teknologi. Sejak awal kemunculannya, *esports* sebagai olahraga menuai polemik mulai dari *esports* tidak ada aktivitas fisik yang identik dengan olahraga, dampak *esports* berupa gangguan kesehatan; *gaming disorder*; perilaku agresif anak

akibat gim kekerasan dalam *esports*; hingga gangguan kemampuan sosial. Terlepas dari berbagai kontroversi, *esports* menggunakan kecepatan, ketangkasan, dan strategi seperti pada olahraga umumnya. Perbedaannya hanya pada media pertandingan *esports* yang menggunakan layar. Selanjutnya dari segi ekonomi, *esports* mampu menghasilkan keuntungan ekonomi yang cukup besar dari populasi *online*. Industri *esports* juga membuka peluang kerja baru di ekonomi kreatif.

Dengan demikian, masyarakat perlu melihat *esports* dari berbagai sudut pandang. Dampak negatif yang akan muncul akibat *esports* dapat disikapi melalui sejumlah upaya pencegahan bersama antara berbagai pihak yang terkait. Selanjutnya pemerintah perlu mengeluarkan kebijakan yang jelas dan tegas sebagai tindak lanjut diakuinya *esports* sebagai cabang olahraga di tingkat nasional. Komisi X DPR RI melalui fungsi legislasi juga perlu segera menyelesaikan pembahasan Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang di dalamnya mengatur *esports* sebagai bagian dari industri olahraga.

Referensi

"5 Syarat Agar Sebuah Game Bisa Dikategorikan Sebagai Esports, 15 November 2018", <https://www.idntimes.com/sport/arena/deny-hung/5-syarat-agar-sebuah-game-bisa-dikategorikan-sebagai-e-sport-c1c2-1/5>, diakses 3 September 2020.

Anyang-Kaakyire, Stanley Nana. 2018. Is Esports, Sport? <https://www.academia.edu/37515040/>

IS_ESPORT_A_SPORT, diakses 2 September 2020.

"Apa Beda antara Gaming dan Esports?", 25 Mei 2018, <https://teknokompas.com/read/2018/05/25/13150097/apa-beda-antara-gaming-dan-esports?page=all>, diakses 1 September 2020.

"Dampak Positif & Negatif Esports Diungkap dalam Simposium", 7 September 2020, <https://esports.id/other/news/2019/09/f24ad6f72d6cc4cb51464f2b29ab69d3/dampak-positif--negatif-esports-diungkap-dalam-simposium>, diakses 1 September 2020.

DPR RI. 2020. Rancangan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional. Rapat Dengar Pendapat Komisi X DPR RI dan Badan Keahlian Dewan, 29 Juni 2020.

"Esports Masuk Kurikulum, Terobosan atau Beban?", 12 Maret 2019, <https://www.antaraneews.com/berita/808825/e-sport-masuk-kurikulum-terobosan-atau-beban>, diakses 1 September 2020.

"Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi", 29 Agustus 2020, <https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi>, diakses 1 September 2020.

"Industri Esports Tumbuhkan Ekonomi dan Serap Tenaga Kerja, 13 Januari 2020", <https://mediaindonesia.com/read/detail/283633-industri-e-sport-tumbuhkan-ekonomi-dan-serap-tenaga-kerja>, diakses 2 September 2020.

“Menakar Potensi Esports di Indonesia”, 25 Oktober 2017, <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-esport-di-indonesia?page=all>, diakses 5 September 2020.

“Penelitian: Video Game Kekerasan Picu Perilaku Agresif, 4 Agustus 2017”, <https://cantik.tempo.co/read/897016/penelitian-video-game-kekerasan-picu-perilaku-agresif>”, diakses 2 September 2020.

“Stres dan Alami Gangguan Kesehatan, Uzi Putuskan Pensiun di Usia Muda”, 4 Juni 2020, <https://teknologi.bisnis.com/read/20200604/564/1248337/stres-dan-alami-gangguan-kesehatan-uzi-putuskan-pensiun-di-usia-muda>, diakses 2 September 2020.



Dinar Wahyuni
dinar.wahyuni@dpr.go.id

Dinar Wahyuni, S.Sos., M.Si. menyelesaikan pendidikan S1 Sosiatri Universitas Gadjah Mada pada tahun 2004 dan pendidikan S2 Magister Sosiologi Universitas Gadjah Mada pada tahun 2007. Saat ini menjabat sebagai Peneliti Madya Bidang Kesejahteraan Sosial pada Pusat Penelitian-Badan Keahlian DPR RI. Beberapa karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan melalui jurnal dan buku, antara lain: “Revitalisasi Model Penanganan Pekerja Anak” (2017); “Peran Program Keluarga Harapan (PKH) dalam Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan dan Kesehatan di Kecamatan Banda Neira” (2018); dan “Pengembangan Desa Wisata Pentingsari, Kabupaten Sleman dalam Perspektif Partisipasi Masyarakat” (2019).

Info Singkat

© 2009, Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI
<http://puslit.dpr.go.id>
ISSN 2088-2351

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.