

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era globalisasi ini semakin pesat. Di tandai dengan berkembangnya teknologi, dimana teknologi yang sangat di butuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Globalisasi akan membawa dampak positif ke arah kemajuan teknologi yang lebih canggih. Seiring berkembangnya teknologi, muncul temuan baru yaitu internet.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah. Kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan yang dianggap efisien, kemudian penggunaan teknologi berbasis web menjadi pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena dianggap lebih mudah dan terstruktur.

Purbo, Anne Ratnasari (menjelaskan bahwa “Internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia”. Internet dengan 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 (Esport)*. (Yudha Bela Persada. 2020)

Olahraga elektronik atau biasa disebut *esports* merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia. Salah satu sumber terpercaya paling awal menggunakan istilah "*esport*" adalah siaran pers tahun 1999 pada saat peluncuran dari Asosiasi *Gamers Online (OGA)*. Di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah

dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama “*First Person Shooting*”.

Pada tahun 2010 para pengguna *game online* nasional hanya enam juta orang. Olahraga elektronik masuk dalam salah satu cabang olahraga yang di pertandingkan dalam *multi event* sekelas *Asian Games* 2018 di Jakarta dan Palembang. Meskipun masih berstatus *exhibition*, namun hal tersebut telah cukup membuktikan bahwa *esports* merupakan cabang olahraga yang diakui di kawasan Asia. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah *game* diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia, Mulai dari ketersediaan internet yang semakin cepat hingga meningkatnya perkembangan *game* dan *gadget* di Indonesia (Yudha Bela Persada. 2020:2)

Esports merupakan olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini di fasilitasi oleh perangkat elektronik. Secara garis besar pengertian *esports* sendiri merupakan sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara *online* melalui computer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka Julius dalam .(Rainhard 2020:3). Kemajuan *esports* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia *Esports* Association), IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013, dibawah perlindungan Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia sebagai pembina, dan IeSPA juga merupakan anggota dari IeSF (International *Esports* Federation). Sebagai tempat untuk *gamers* yang resmi dari pemerintah membantu para *gamers* untuk membantu memajukan *esports* di Indonesia.(Rainhard 2020:4)

Untuk menjadi pemain terbaik, para peserta *esports* harus menyisihkan waktu setiap hari hingga tengah malam untuk berlatih dan mengembangkan diri. Rentang usia untuk pemain adalah 15–25 tahun. Para pemain ini berasal dari berbagai negara, liga, dan genre untuk bersaing dalam permainan tertentu. Salah satu faktor yang membedakan para pemain permainan elektronik dengan para pemain olahraga elektronik jenis lainnya adalah para pemain olahraga elektronik harus selalu meningkatkan ketangguhan fisik dan mental agar dapat berkompetisi secara efektif. Mereka juga perlu memiliki pemikiran dan kecerdasan yang kuat untuk merumuskan strategi kemenangan. Sebaliknya, gamer datang hanya karena passion atau firasatnya. Permainan elektronik dapat di kategorikan sebagai olahraga karena melibatkan keterampilan motorik manusia, seperti halnya permainan kartu dan permainan dadu. Di sisi lain, motorik kasar umumnya dianggap sebagai olahraga bermotor.

Ada beberapa kriteria yang perlu di pertimbangkan saat mengklasifikasikan permainan elektronik di antaranya MLBB, PUBG Mobile, AOV, Free Fire, dan CODM. (Yudha Bela Persada. 2020:43). Sejak awal kemunculannya, keberadaan *esports* sebagai sebuah olahraga terus menuai polemik. Meskipun sudah masuk dalam cabang olahraga yang di pertandingkan 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. (Dinar Wahyuni 2020:4)

PB ESI atau pengurus besar *esports* Indonesia yang diresmikan pada 18 Januari 2020 dan pengurus besar *Esports* Indonesia (PB ESI) kabupaten Kota di Provinsi Jambi yang di lantik pada rabu 30 Juni 2021. Pengurus besar *Esports* Indonesia (PB ESI) sendiri berada di bawah payung kepengurusan Komite Olahraga Indonesia (KONI) yang memiliki tujuan untuk mewujutkan prestasi olahraga yang membanggakan, membangun watak bangsa untuk mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia. KONI mempunyai susunan organisasi mulai dari tingkat kecamatan sampai tingkat pusat.(Heru 2022:13)

Pada kejadian di lapangan tidak Sesuai dengan apa yang di tetapkan oleh perda, yang di tetapkan anggaran dasar dan anggaran rumah tangga yang di tetapkan pada pasal 24 yaitu pengurus KONI mempunyai tugas pokok dan fungsi melaksanakan pengelolaan dan pembinaan olahraga prestasi, mengenai sarana dan prasarana elektronik *esports* khususnya Kabupaten Tanjung Jabung Timur, sehingga perlu kajian yang mendalam oleh pemerintah daerah terutama KONI kabupaten Tanjung Jabung timur agar terciptanya pemuda berprestasi yang akan berdampak positif pada ekosistem *esports* dan gaming.

Untuk *esports* di Kabupaten Tanjung Jabung Timur itu sendiri baru mulai mengikuti ajang kejuaraan pada tahun 2022, pada tahun 2022 *esports* Tanjung Jabung Timur mengirim 2 orang atlet pada Kejurprof namun belum membuahkan hasil, pada tahun 2023 kembali lagi mengikuti kejurprof dan mengirim 1 orang atlet yang berhasil memperoleh peringkat 5 terbaik, dari hasil keterangan tersebut, *esports* Tanjung Jabung

Timur sudah mengalami perubahan walaupun masih banyak kekurangan dari fasilitas yang dimiliki *esports* tersebut.

Mengingat latar belakang tersebut di atas dan kurangnya penelitian mengenai subjek tersebut, maka peneliti bermaksud untuk menyelidiki subjek penelitian mengenai *esports* dengan judul: ” Strategi peningkatan prestasi melalui *esports* di Kabupaten Tanjung Jabung Timur”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas tidak sesuai dengan apa yang ditetapkan oleh perda, mengenai sarana dan prasarana elektronik *esports* khususnya Kabupaten Tanjung Jabung Timur, sehingga perlu kajian yang mendalam oleh pemerintah daerah terutama KONI kabupaten Tanjung Jabung timur agar terciptanya pemuda berprestasi yang akan berdampak positif pada ekosistem *Esports* dan gaming.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyebar luasnya penjabaran dan interpretasi pada masalah yang diteliti, serta karena keterbatasan, kemampuan, biaya dan waktu dari peneliti dan agar penelitian tidak menyebar luas maka perlu adanya batasan masalah, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada strategi pemangku kepentingan seperti pemerintah, KONI, dan Pengurus *Esports* Indonesia Kabupaten Tanjung Jabung Timur dalam meningkatkan prestasi *esports* pemuda di Kabupaten Tanjung Jabung Timur

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan sumber daya manusia dan partisipasi masyarakat pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana strategi pemangku kepentingan olahraga *esports* dalam meningkatkan prestasi pemuda Kabupaten Tanjung Jabung Timur

2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan prestasi *esports* di Tanjung Jabung Timur ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan di atas adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi peningkatan prestasi melalui *esports* di Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, manfaat yang di harapkan adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoris

Hal ini dapat memberikan dukungan kepada penulis dan pembaca pada umumnya. Hal ini terkait strategi olahraga *esports* dalam meningkatkan prestasi pemuda Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

2. Secara Akademisi

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan secara praktis