

**STUDI ANALISIS PERKEMBANGAN *E-SPORT* DI PROVINSI  
LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SUNANDAR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## **ABSTRAK**

### **STUDI ANALISIS PERKEMBANGAN *E-SPORT* DI PROVINSI LAMPUNG**

**OLEH**

**SUNANDAR**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat Lampung yang terdiri dari atlet/ manajemen *e sport*, masyarakat umum dan guru yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan *e-sport* di Provinsi Lampung yaitu berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 13,3% (4 responden), kategori “kurang” sebesar 26,7% (8 responden), kategori “baik” sebesar 43,4% (13 responden) dan kategori “sangat baik” sebesar 16,7% (5 responden). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan *e-sport* di Provinsi Lampung termasuk dalam kategori baik.

**Kata Kunci:** *e-sport*, Lampung, perkembangan

## **ABSTRACT**

### **ANALYSIS STUDY OF E-SPORT DEVELOPMENT IN LAMPUNG PROVINCE**

**By**

**SUNANDAR**

*This research aims to find out how e-sports are developing in Lampung Province. This research is quantitative and descriptive. The method used in the research uses a survey method. The data collection technique uses a questionnaire. The subjects in this research were the people of Lampung, consisting of athletes and e-sports management, the general public, and teachers, who were taken using a simple random sampling technique. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis presented in percentage form. The results of this research show that the development of e-sports in Lampung Province is in the "very poor" category at 13.3% (4 respondents), the "poor" category at 26.7% (8 respondents), the "good" category at 43.4% (13 respondents), and the "very good" category at 16.7% (5 respondents). So it can be concluded that the development of e-sports in Lampung Province is included in the good category.*

**Keywords:** *e-sports, Lampung, development*

.  
.

**STUDI ANALISIS PERKEMBANGAN *E-SPORT* DI PROVINSI  
LAMPUNG**

**Oleh**

**SUNANDAR  
19130510333**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani  
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **STUDI ANALISIS PERKEMBANGAN  
E-SPORT DI PROVINSI LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sunandar**

Nomor Pokok mahasiswa : **19130510333**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Jasmani**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M.Or.AIFO**  
NIP 197025052005011001

  
**Joan Siswoyo, M.Pd.**  
NIP 198801292019031009

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

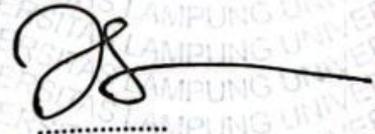
**Ketua**

**: Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M.Or.AIFO**



**Sekretaris**

**: Joan Siswoyo, M.Pd.**



**Penguji**

**Bukan Pembimbing : Drs. Ade Jubaedi, M.Pd.**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Januari 2024**

## PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunandar

NPM : 19130510333

Program Studi : S-1 Pendidikan Jasmani

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Studi Analisis Perkembangan E-Sport di Provinsi Lampung**” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

ig, Januari 2024



Sunandar  
NPM 19130510333

## **RIWAYAT HIDUP**



Bernama Sunandar lahir di Kota Bandar Lampung 25 Mei 2001 putra pertama dari Bapak Marshal dan Ibu Sri Sulastri. Pendidikan sekolah dasar (SD) SDN 7 Gedong Air selesai pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama (SMP) SMPN 7 Bandar Lampung selesai pada tahun 2016, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) SMKN 4 Bandar Lampung selesai pada tahun 2019.

Tahun 2019, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Lampung Program Studi Pendidikan Jasmani melalui jalur SIMANILA PMPAP. Pada tahun 2022 Melakukan KKN DAN PLP di Desa Negeri Olok Gading, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota.Bandar Lampung. Demikian daftar riwayat hidup penulis semoga bermanfaat bagi pembaca.

## **MOTTO**

*Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanya mimpi yang tertunda.  
Cuma sekiranya teman -teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan  
khawatir mimpi - mimpi lain bisa diciptakan.*

*(Sunandar)*

## **PERSEMBAHAN**

*Ku persembahkan karya sederhanaku kepada  
Ibuku yang telah memberikan kasih sayang dan berjuang demi keberhasilanku.*

*Doa dan restumu, adalah jalan bagiku untuk menuju keberhasilan kelak.*

*Serta*

*Almamater Tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

*Assalammualaikum.Wr. Wb*

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Negeri Lampung .dengan judul “*Studi Analisis Perkembangan E-Sport di Provinsi Lampung*”. Dalam penulisan skripsi ini Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, selaku Rektor Universitas Negeri Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Negeri Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Lampung.
4. Dr. Heru Sulistianta, S.Pd.,M.Or.,AFIO Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Lampung sekaligus Pembimbing Pertama yang telah memberikan arahan kepada penulis.
5. Joan Siswoyo, M.Pd.,selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta kepercayaan kepada penulis.
6. Drs. Ade Jubaedi, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi kepada penulis.
7. Dosen di Program Studi Penjaskesrek FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.

8. Kepada Kepala sekolah SDN 2 Sukajawa yang telah memberikan izin penelitian.
9. Kepada Ketua Esi Lampung yang telah memberikan izin penelitian.
10. Kepada keluarga tercinta yang telah mendukung sampai sejauh ini, terutama Ibu tercinta yang pernah berhenti memberikan dukungan setiap perjalananku mendapatkan gelar S.Pd.
11. Sahabatku Juhandi, Ermando, Reza, dan Fatur yang selalu menenamiku baik senang maupun sedih
12. Teman teman seperjuangan Penjas 2019 yang telah memberi tawa canda.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulus dan ikhlas semoga diberikan kebaikan dari Allah S.W.T.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin. *Wassalammualaikum, Wr. Wb.*

Bandar Lampung, Januari 2024

Sunandar  
NPM 1913051033

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
<b>II. KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Olahraga .....	6
2.2 Tujuan Penelitian .....	7
2.3 Komponen Fisik Yang Berhubungan Dengan Olahraga .....	7
2.4 Definisi <i>E-sport</i> .....	8
2.5 Perkembangan <i>E-sport di Dunia</i> .....	10
2.6 Perkembangan <i>E-sport Di Indonesia</i> .....	12
2.7 Perkembangan <i>E-Sport di Provinsi Lampung</i> .....	15
2.8 Jenis Game .....	18
2.8.1 <i>Action</i> .....	19
2.8.2 <i>Adventure</i> .....	19
2.8.3 <i>Role Playing</i> .....	19
2.8.4 <i>Puzzle</i> .....	19
2.8.5 <i>Simulation</i> .....	20
2.8.6 <i>Strategy</i> .....	20
2.9 Cara Memainkan <i>Game</i> .....	21
2.9.1 <i>Mobile Legends</i> .....	21
2.9.2 <i>Free Fire</i> .....	23
2.9.3 <i>PUBGM</i> .....	24
2.9.4 <i>PES</i> .....	25
2.10 Perangkat yang Digunakan .....	26
2.10.1 <i>Gadget</i> .....	26
2.10.2 <i>Komputer</i> .....	27

2.10.3 Playstation .....	28
2.11 Analisis <i>E-sport</i> Sebagai Olahraga .....	28
2.12 Definisi Analisis .....	29
2.13 Kerangka Berpikir .....	30
2.14 Penelitian Relevan .....	30
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Metode Penelitian .....	31
3.2 Variabel Penelitian .....	31
3.2.1 Variabel Bebas .....	31
3.2.2 Variabel Terikat .....	31
3.3 Populasi dan Sampel .....	32
3.3.1 Populasi .....	32
3.3.2 Sampel .....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.5 Instrumen Penelitian .....	33
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	33
3.6.1 Validitas .....	33
3.6.2 Reliabilitas .....	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	35
4.2 Pembahasan .....	42
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Prestasi yang Pernah di Raih <i>E-sport</i> Lampung .....	15
2. Konversi Skor Menjadi Kategori Kecenderungan Variabel .....	34
3. Deskripsi Statistik Analisis Perkembangan <i>E-Sport</i> Di Provinsi Lampung .....	35
4. Distribusi Frekuensi Perkembangan <i>E-Sport</i> Di Provinsi Lampung ..	36
5. Deskripsi Statistik Pada Responden Atlet dan Managemen .....	37
6. Distribusi Frekuensi Pada Responden Atlet dan Managemen .....	37
7. Deskripsi Statistik Pada Responden Masyarakat Umum .....	39
8. Distribusi Frekuensi Pada Responden Masyarakat Umum .....	39
9. Deskripsi Statistik Pada Responden Guru .....	41
10. Distribusi Frekuensi Pada Responden Guru .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Daftar Game Yang Dipertandingkan .....	12
2. Game <i>Mobile Legends</i> .....	20
3. Game Free Fire .....	21
4. Game <i>PUBG Mobile</i> .....	22
5. <i>PES Pro Evolution Soccer</i> .....	23
6. <i>Gadget</i> .....	25
7. Komputer .....	25
8. <i>Playstation</i> .....	26
9. Diagram Batang Analisis Perkembangan <i>E-Sport</i> di Provinsi Lampung .....	36
10. Diagram Batang Perkembangan <i>E-Sport</i> Pada Responden Atlet Dan Managemen .....	38
11. Diagram Batang Perkembangan <i>E-Sport</i> Pada Responden Masyarakat Umum .....	40
12. Diagram Batang Perkembangan <i>E-Sport</i> Pada Responden Guru .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian .....	48
2. Surat Balasan Penelitian .....	50
3. Lembar Persetujuan Menjadi Responden .....	53
4. Data Uji Coba Instrumen Penelitian .....	54
5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	55
6. Angket Penelitian Atlet dan Managemen .....	56
7. Angket Penelitian Masyarakat Umum .....	59
8. Angket Penelitian Guru .....	61
9. Data Responden .....	63
10. Hasil Penelitian Studi Analisis Perkembangan <i>E-Sport</i> di Provinsi Lampung .....	64
11. Hasil Penelitian Pada Ruang Lingkup Atlet dan Managemen .....	66
12. Hasil Penelitian Pada Ruang Lingkup Masyarakat Umum .....	67
13. Hasil Penelitian Pada Ruang Lingkup Guru .....	68
14. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian .....	69
15. r table .....	70
16. Dokumentasi Penelitian .....	71

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Produk-produk teknologi yang saat ini tidak terhitung jumlahnya adalah wujud dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Produk teknologi yang sangat beragam dibentuk untuk memenuhi kebutuhan manusia akan segala bidang diantaranya pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan juga hiburan. Menurut Ananda (Padilla dkk, 2010) *video game* merupakan hal yang dominan dalam 20 tahun terakhir karena *video game* saat ini lebih canggih dan makin beragam. Griffiths (Griffiths & Meredith, 2009) juga mengatakan terdapat manfaat yang didapat saat melakukan aktivitas bermain *video game* yaitu mendapatkan sesuatu dalam bidang pendidikan, sosial serta terapi.

Menurut Costikyan (2003) *Game Online* secara umum dimainkan oleh beberapa pemain yang berada di berbagai tempat, pengguna bertukar informasi melalui koneksi internet yang sama dan berbagi dunia *virtual*. Curtis (1992) mendeskripsikan *game online* sebagai dunia virtual dengan koneksi internet dan banyak pengguna. Berdasarkan penjelasan diatas *Game online*, dapat disimpulkan bahwa *Game online* merupakan satu sejenis permainan yang dapat diakses menggunakan koneksi internet. *Game online* adalah permainan yang interaktif dimana setiap pemain secara bersama-sama saling berpartisipasi didalam *game* baik itu sebagai satu tim ataupun lawan.

Pada kalangan remaja di Indonesia *game online* sangat mendapatkan sambutan luar biasa. Pada tahun 2018 pengguna jasa internet melalui survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII

menghasilkan data pengguna jasa internet di Indonesia sudah mencapai diangka 143 juta pengguna data ini hamper setengah dari populasi Indonesia saat ini adalah 262 juta. 6 juta penduduk indonesia yang menggunakan jasa internet merupakan Pengguna aktif pemain *game*.

Penguna aktif adalah mereka yang bermain dan mengakses *game online* hampir setiap hari (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018). *E-sport* merupakan olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini di fasilitasi oleh perangkat elektronik. Secara garis besar pengertian *E-sport* sendiri merupakan sebuah cabangolahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara *online* melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka (Julius et al.,2016).

Kemajuan *E-sport* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia*E-sport*Association), IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013, dibawah perlindungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia sebagai pembina, dan IeSPA juga merupakan anggota dari IeSF (International *E-sport* Federation). Sebagai tempat untuk *gamers* yang resmi dari pemerintah membantu para *gamers* untuk membantu memajukan *E-sport* di Indonesia.

Keberadaan *E-sport* saat ini bukanlah hanya sebatas bermain *game* saja, saat ini masih banyak yang berpikiran bahwa bermain *game* hanyalah membuang waktu ataupun menghabiskan uang, bermain *game* ajika sudah masuk kedalam dunia profesional *gamer* menjadi profesional *gamer* dapat memberikan beberapa keuntungan baik dari segi materil, menambah pengalaman hingga keliling dunia untuk mengikuti turnamen-turnamen yang dilakukan diluar negeri dan juga bisa membawa nama Indonesia untuk ajang kompetisi internasional.

Terlebih lagi *E-sport* saat ini menjadi salah satu cabang olahraga yang akan di pertandingan dalam *Asian Games 2022* di Hangzhou Tiongkok, masuknya *E-sport* ke dalam cabang olahraga di *Asian Games* ini diinisiasi oleh OAC dan juga *Alisports* yang merupakan bagian dari *Alibaba Sports Group* yang berasal dari perusahaan *E-commerce* raksasa asal Tiongkok. (Restika, 2018).

*E-sports* sebagai alat untuk mempelajari bahasa asing akan lebih mudah diserap dengan bermain game karena pada umumnya game menggunakan bahasa Inggris dalam aplikasinya serta *E-sport* juga sangat membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan, hubungan sosial yang positif, komunikasi, membentuk kerjasama yang baik, cepat tanggap dan multitasking, dan sebagainya (*E-sports: The world of competitive gaming An overview*, 2017).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan *E-sport* dapat membentuk dan mengembangkan kognitif, skill serta karakter siswa dengan syarat kegiatan tersebut terprogram, terbina serta dalam pelaksanaannya ada pengawasan. *E-sports* sudah mulai layak dijadikan sebagai salah satu wadah dalam menyalurkan minat dan bakat serta pembentukan karakter siswa. Contohnya di beberapa negara *E-sport* sudah menjadi salah satu bidang yang diperhitungkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

Sekolah sebagai sarana pendidikan dapat memberikan upaya pencegahan kecanduan *game online* pada siswa (Throuvala et al., 2018). Hal ini bisa dilakukan dengan usaha meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya kecanduan *game online*. Negara yang telah menerapkan *E-sport* dalam pendidikan diantaranya Norwegia, Swedia dan Korea. Di Indonesia sendiri juga sudah ada sekolah yang telah menggunakan *E-sport* sebagai salah satu program pembinaan (Adzami, 2019).

Menurut Hasil observasi saya dilapangan mengapa saya mengambil judul ini karena Perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung belum di ketahui. *Event-*

*event e-sport* di Provinsi Lampung sudah mulai banyak di selenggarakan. Penyaring atlet kabupaten dan kota sudah mulai banyak dilakukan. Tetapi masih kurangnya jumlah pelatih *e-sport* di tiap-tiap daerah guna membina para atlet. Pengadaan ekstrakurikuler di tiap sekolah masih belum merata.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adanya latar belakang yang telah dipaparkan di atas, memunculkan permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi, meliputi:

1. Masih minimnya data perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung
2. Masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang *E-sport*. Hal ini disebabkan karena kurangnya perkembangan informasi yang diberikan oleh IeSPA sebagai organisasi *E-sport* yang ada di Indonesia.
3. Masih pro dan kontra nya *E-sport* di Provinsi Lampung.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah yaitu, hanya membahas tentang permasalahan “Studi Analisis Perkembangan *E-sport* Di Provinsi Lampung”

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah rumusan persoalan yang perlu dipecahkan atau pernyataan yang perlu dijawab melalui penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung.”

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung”.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini untuk memberikan informasi atau pengetahuan tentang Studi Analisis Perkembangan *E-sport* Di Dunia Pendidikan Kota Bandar Lampung. Penulis berharap penelitian diberguna bagi:

#### 1.6.1 Bagi Peneliti

Dapat dijadikan acuan atau gambaran saat akan melakukan penelitian dalam upaya mengembangkan ilmu keolahragaan, sehingga diharapkan penelitian yang dilakukan mendapat hasil yang lebih baik lagi.

#### 1.6.2 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat mengetahui perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung.

#### 1.6.3 Program Sudi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran dalam upaya penelitian yang lebih luas. Dan mampu memberikan atau menyajikan penelitian yang lebih baik guna menunjang keberhasilan cabang olahraga *E-sport*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Pengertian Olahraga

Olahraga bisa dilakukan oleh siapapun kapanpun dan dimanapun tanpa memandang jenis kelamin, suku, ras, agama, dan sebagainya. Olahraga mempunyai peran penting dan strategis dalam dalam pembangun bangsa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mutohir (2005), hakekat olahraga adalah sebagai refleksi kehidupan masyarakat suatu bangsa, didalam olahraga tergambar aspirasi serta nilai-nilai leluhur suatu masyarakat yang terpantul lewat hasrat mewujudkan diri melalui prestasi olahraga.

Menurut Hans Tandra arti olahraga merupakan gerakan tubuh yang teratur dengan irama yang ditujukan untuk memperbaiki kebugaran tubuh dan berguna juga sebagai meningkatkan imunitas tubuh agar terjaga kesehatannya. Menurut Seno Gumira Ajidarma definisi olahraga merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang menyehatkan tubuh manusia serta sarana kompetisi untuk mencari bakat seseorang di bidang olahraga. Kathryn Marsden, pengertian olahraga ini merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat mengurangi stres serta sangat mudah dilakukan oleh manusia dengan biaya yang murah.

Olahraga juga memiliki keterbatasan yang dimaksud adalah adanya aturan-aturan yang harus dipatuhi, baik itu dalam olahraga yang bersifat bermain, maupun *Sport*. Aturan dalam olahraga yang bersifat bermain tidak terlalu ketat karena merupakan aktifitas yang bersifat sukarela dan dilakukan secara bebas. Misalnya ketika kita lari di pagi atau sore hari. Kemudian olahraga yang bersifat *games* sudah mulai ketat karena dibuat oleh pemain yang akan melakukan permainan untuk ditaati bersama. Misal bermain voli. Olahraga

dalam bentuk *sport* sudah sangat kompleks dibuat secara formal oleh organisasinya. Misalnya dalam olahraga *E-sport* semua aturan sudah jelas dibuat oleh organisasi *E-sport*.

## **2.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan studi analisis perkembangan e-sport di Provinsi Lampung dapat mencakup pemahaman faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan industri e-sport, identifikasi potensi talenta lokal, evaluasi infrastruktur pendukung, dan formulasi strategi pengembangan untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi dalam dunia e-sport di wilayah tersebut.

## **2.3 Komponen E-sport Yang Berhubungan Dengan Fisik Olahraga**

Meskipun e-sport umumnya terkait dengan permainan video dan kompetisi daring, beberapa komponen yang berhubungan dengan fisik olahraga dapat mencakup:

**Kesehatan Fisik:** Pemain e-sport perlu menjaga kesehatan fisik mereka untuk mendukung kinerja yang optimal. Rutinitas latihan, istirahat yang cukup, dan pola makan sehat dapat memainkan peran penting.

**Ergonomi:** Faktor-faktor seperti postur duduk, pengaturan perangkat keras, dan desain lingkungan permainan dapat mempengaruhi kesejahteraan fisik pemain.

**Kebugaran Mental:** Meskipun e-sport adalah aktivitas mental, aspek-aspek psikologis seperti konsentrasi, daya tahan mental, dan manajemen stres juga berperan dalam performa pemain.

**Latihan Mata:** Kesehatan mata penting dalam e-sport. Latihan dan kebiasaan yang mendukung kesehatan mata dapat membantu pemain tetap fokus dan mengurangi kelelahan visual.

**Rehabilitasi dan Pemulihan:** Pemain e-sport juga perlu memperhatikan pemulihan setelah sesi bermain intensif, termasuk istirahat yang cukup dan tindakan pencegahan cedera fisik yang mungkin terjadi.

Integrasi aspek fisik ini dapat meningkatkan keseimbangan antara aspek mental

dan fisik dalam dunia e-sport.

#### 2.4. Definisi *E-sport*

Mendefinisikan *E-sport* sebagai “suatu bentuk olahraga di mana aspek utama olahraga tersebut dijalankan melalui sistem elektronik; input pemain dan tim, serta output dari sistem *e-Sports* dimediasi oleh antarmuka manusia komputer (human-computer interface)”. Definisi tersebut berfokus pada perbedaan antara hasil yang diperoleh dari olahraga tradisional dan *e-Sports*. Secara khusus, atlet yang memainkan olahraga tradisional, seperti sepak bola atau bola basket, memperoleh hasil pada dunia nyata misalnya kontak fisik. Sementara pemain *game E-sport* profesional memperoleh hasil secara virtual, misalnya interaksi yang dimediasi oleh komputer.

Menurut Costikyan (2003) *Game Online* secara umum dimainkan oleh beberapa pemain yang berada di berbagai tempat, pengguna bertukar informasi melalui koneksi internet yang sama dan berbagi dunia virtual. Curtis (1992) mendeskripsikan *game* online sebagai dunia virtual dengan koneksi internet dan banyak pengguna. Berdasarkan penjelasan diatas *Game* online, dapat disimpulkan bahwa *Game* online merupakan satu sejenis permainan yang dapat diakses menggunakan koneksi internet.

*Game* online adalah permainan yang interaktif dimana setiap pemain secara bersama-sama saling berpartisipasi didalam *game* baik itu sebagai satu tim ataupun lawan. *E-sport* merupakan olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini difasilitasi oleh perangkat elektronik. Secara garis besar pengertian *E-sport* sendiri merupakan sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara *online* melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpabertatap muka (Julius et al., 2016).

Kemajuan *E-sport* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah

organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia *E-sport* Association), IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013, dibawah perlindungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia sebagai pembina, dan IeSPA juga merupakan anggota dari IeSF (International *E-sport* Federation). Sebagai tempat untuk *gamers* yang resmi dari pemerintah membantu para *gamers* untuk membantu memajukan *E-sport* di Indonesia.

### **2.3 Aspek Fisik yang dibutuhkan Atlet *E-sport***

Atlet e-sport membutuhkan beragam aspek fisik dan mental untuk mencapai kinerja terbaik. Meskipun e-sport adalah aktivitas yang lebih berfokus pada keterampilan dan kognitif daripada fisik, tetapi fisik yang baik juga berperan penting dalam kesejahteraan dan performa mereka. Berikut beberapa aspek fisik yang diperlukan oleh atlet e-sport:

**Kesehatan Umum:** Menjaga kesehatan tubuh secara umum sangat penting. Ini termasuk makan dengan baik, tidur yang cukup, dan menjalani gaya hidup yang seimbang. Tubuh yang sehat akan membantu menjaga konsentrasi dan daya tahan selama sesi bermain yang panjang.

**Postur:** Memiliki postur yang baik saat bermain sangat penting untuk mencegah cedera seperti sakit punggung, leher, dan tangan. Pastikan kursi dan meja gaming Anda sesuai dan dapat disesuaikan, sehingga Anda bisa duduk dengan nyaman dan mendukung postur yang baik.

**Kondisi Mata:** Mata adalah salah satu alat utama yang digunakan dalam e-sport. Jaga kesehatan mata Anda dengan rajin beristirahat dan menjaga jarak pandang yang sehat. Gunakan perangkat yang memiliki pencahayaan yang cukup dan saringan cahaya biru jika perlu.

**Kebugaran Fisik:** Kebugaran fisik umumnya tidak seberat olahraga konvensional, tetapi memiliki tingkat kebugaran yang baik dapat meningkatkan daya tahan dan konsentrasi. Berolahraga secara teratur dapat membantu dengan itu.

**Kesehatan Mental:** Meskipun ini bukan aspek fisik, tetapi kesehatan mental sangat penting dalam e-sport. Tekanan kompetitif dan tekanan untuk tampil bisa sangat tinggi, jadi belajar mengelola stres, menjaga kesehatan mental, dan tidur yang baik sangat penting.

**Keterampilan Motorik Fein:** Terutama dalam permainan yang memerlukan refleks cepat, memiliki keterampilan motorik halus yang baik dapat membantu. Ini termasuk koordinasi tangan-mata dan kemampuan reaksi yang cepat.

**Kesehatan Tangan dan Pergelangan Tangan:** Kesehatan tangan dan pergelangan tangan sangat penting dalam e-sport. Lakukan peregangan tangan secara teratur, dan hindari bermain terlalu lama tanpa istirahat untuk mencegah cedera.

**Nutrisi:** Asupan makanan yang baik dapat memberikan energi dan memastikan bahwa otak Anda berfungsi pada tingkat optimal. Pastikan untuk makan makanan seimbang dan cukup cairan untuk menjaga hidrasi.

Selain aspek fisik, atlet e-sport juga memerlukan keterampilan mental seperti konsentrasi, komunikasi dalam tim, dan kemampuan untuk mengelola tekanan kompetitif. Kombinasi keseimbangan fisik dan mental akan membantu atlet e-sport mencapai performa terbaik mereka.

#### **2.4. Perkembangan *E-sport* di Dunia**

Muhammad Akbar (2017) memaparkan sejarah perkembangan *E-sport* di Dunia sebagai berikut; Pertama kali budaya *E-sport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi *game*. Menariknya, kompetisi *game* ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul *video game*.

Ketika itu kompetisi *game* diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberinama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk *game* bernama *Spacewar*. Jangan tanya soal hadiah,

kompetisi yang dikenal sebagai kompetisi *E-sport* pertama tersebut hanyalah berhadiah satu tahun langganan majalah Rolling Stone. Setelahnya satu per satu kompetisi *game* lain pun bermunculan.

Tahun 1980, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta, Terbesar di masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi *game* terbilang menjadi fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, Life and Time. Masuk ke era 90-an, teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat ketika itu.

Alhasil, kompetisi *game* pun berkembang menjadi kompetisi-kompetisi online, beserta dengan organisasi yang punya visi untuk menjadikan kompetisi *game* menjadi sebuah industri *e-Sport*. Beberapa kompetisi besar di tahun 90an salah satunya ada Nintendo World Championship yang ketika itu digelar di Amerika Serikat. Lalu Nintendo melanjutkan kompetisi tersebut di tahun 1994 dengan acara yang dikenal sebagai Nintendo PowerFest dan banyak kompetisi lainnya.

Pada tahun tersebut, juga mulai muncul organisasi untuk mengatur liga *E-sport* seperti *Cyber athlete Professional League*, *QuakeCon*, dan *Professional Gamers League*. Ketika itu *game* yang dipertandingkan mulai beragam, seperti *game Quake*, *Counter Strike*, dan *Warcraft*. Memasuki tahun 2000an, perkembangan *E-sport* menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, *game* yang terkenal karena *E-sport* adalah *Starcraft*, sampai-sampai para pemainnya dipuja-puja, layaknya sesosok artis ibu kota. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi *E-sport* besar. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, *Major League Gaming*, tercipta pada tahun 2000an tersebut.

## 2.5. Perkembangan *E-sport* Di Indonesia

Keberadaan *E-sport* saat ini bukanlah hanya sebatas bermain *game* saja, saat ini masih banyak yang berpikiran bahwa bermain *game* hanyalah membuang waktu ataupun menghabiskan uang, bermain *game* sebenarnya juga banyak memberikan hal-hal yang positif, terlebih lagi jika sudah masuk kedalam dunia profesional *gamer* menjadi profesional *gamer* dapat memberikan beberapa keuntungan baik dari segi materil, menambah pengalaman hingga keliling dunia untuk mengikuti turnamen-turnamen yang dilakukan diluar negeri dan juga bisa membawa nama Indonesia untuk ajang kompetisi internasional.

Terlebih lagi *E-sport* saat ini menjadi salah satu cabang olahraga yang akandi pertandingan dalam *Asian Games 2022* di Hangzhou Tiongkok, masuknya *E-sport* ke dalam cabang olahraga di *Asian Games* ini diinisiasi oleh OAC dan juga *Alisports* yang merupakan bagian dari *Alibaba Sports Group* yang berasal dari perusahaan *E-commerce* raksasa asal Tiongkok.(Restika, 2018).

Pemain profesional indonesia yang memiliki pendapatan yang sangat besar diantaranya ada Hansel Ferdinand dia adalah atlet *E-sport* divisi *Counter Strike: Global Offensive* atau yang biasa disebut CS:GO, Hansel Ferdinand atau biasa dikenal dengan “BnTeT”. Bergabung bersama Tyloo tim asal China sejak tahun 2017, dengan total pendapatan yang sudah diterima sebesar US\$110.315,51 atau sekitar Rp 1,5 miliar.

Muhammad Rizky, biasa disebutan “*InYourDream*”. Pemain professional Dota 2 yang masih cukup muda ini sempat bermain bagi tim besar Malaysia seperti Fnatic serta Tigers. Di bulan Juli 2019 dia mengumumkan untuk kembaki membela BOOM.ID tim asal Indonesia. Total pendapatan yang sudah diterima mencapai US\$ 40.553,26 atau sekitar Rp 588 juta. (Ghifari, 2019).

Banyaknya turnamen-turnament *E-sport* juga membuktikan bahwa *E- sport* semakin besar seiring waktu salah satunya yaitu *The International*, untuk

pemain Dota 2 mungkin tidak asing dengan turnamen ini. *The International* adalah turnamen terbesar untuk *game* Dota 2 dan juga paling bergengsi di dunia.

Turnamen *The International* ini diselenggarakan tiap tahun dan juga hadiah yang diberikan juga meningkat setiap tahunnya, di tahun pertamanya pada 2011 *The International* sudah memberikan total hadiah sebesar 1,6 juta USD, dan puncaknya di tahun 2016 *The International* membuat sebuah kejutan, turnamen ini memecahkan rekor dan menjadikan *The International* sebagai tournament *E-sport* dengan total hadiah terbesar sampai saat ini, total hadiah *The International* 2016 mencapai 18,42 USD.

Masuknya *E-sport* dalam bagian *Asian Games* membuktikan bahwa *E-Sports* merupakan olahraga yang kompetitif. Di Tahun 2018 cabang olahraga *E-Sports* masuk dengan status eksebisi di *Asian Game* 2018 yang diikuti disertai oleh para atlet *E-sport* dari 45 negara dari kawasan Asia.

Penyleksian yang dilakukan *Asian Electronic Sports Federation* atau AESF menghasilkan 18 negara dapat bertanding dalam cabang *E-sports*. Diantaranya adalah Indonesia, Laos, Malaysia, Vietnam, Thailand, Uzbekistan, China, Hong Kong, China Taipei, Kazakhstan, Pakistan, Kirgizstan, Arab Saudi, Iran, Korea Selatan, Jepang, India, serta Sri Langka (Restika, 2018). Indonesia sebagai tuan rumah akan mengikuti semua kategori *game* yang ditandingkan dan mengirimkan 17 atlet *E-sports*.

Beberapa *game* seperti *Hearthstone*, *Clash Royale*, *Starcraft II*, *League of Legends*, *Arena of Valor*, dan *Pro Evolution Soccer* (PES) 2018 merupakan kategori *game* yang dipertandingkan pada cabang olahraga *E-sport* di *Asian Games* 2018. AESF merupakan pihak yang menentukan kategori tersebut. Federasi ini mengungkapkan bahwa *E-sport* mengandung unsur "integritas, etika, dan permainan yang adil". Maka dengan unsur tersebut komite Olimpiade Internasional tidak mengizinkan permainan yang mengandung

unsur kekerasan atau penembakan untuk masuk ke dalam kategori cabang *E-sports*.

Hal tersebut membuat permainan populer seperti *Mobile Legends*, *Dota 2*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG), hingga *Counter-Strike: Global Offensive* tidak masuk ke dalam cabang *E-sport* yang dipertandingkan. (Restika, 2018) Meski hanya berstatus sebagai cabang eksebisi, berikut ke-17 atlet *E-sport* Indonesia di *Asian Games 2018*. *Hearthstone*; Hendry Handisurya (DKI Jakarta).

*Pro Evolution Soccer*; Setia Widiyanto dan Rizky Faidan (Jawa Barat). *Arena Of Valor*; Glen Richard Pangalila dan Ilham Bahrul Hadi (Jawa Barat), Muhammad (DKI Jakarta), Farhan Akbari H (Jawa Timur), Hartawan Muliadi (NTB). *League Of Legends*; Malik Abdul Aziz (DKI Jakarta), Juan Felix (Kalimantan Selatan), Ruly Sandra Sutanto (DKI Jakarta), Peter Tjahjadi, Gerry Arisena (Jawa Barat), Ericko Lim (DKI Jakarta), Bayu Putera Sentosa (Kepulauan Riau). *Clash Royale*; Ridel Yesaya Sumarandak (Sulawesi Utara). *Starcraft II*; Nyoman Arie P (Banten). (Panto, 2018).

Prestasi atlet *E-sport* di *Asian Games 2018* ternyata tidak luput dari perhatian pemerintah, khususnya Kemenpora RI. Di gedung DPR/MPR para atlet *E-sport* disambut oleh Kemenpora. Kemenpora dengan resmi memberikan uang bonus serta juga sertifikat kepada setiap atlet. Kemenpora Imam Nahrawi memberikan uang bonus senilai Rp 60 juta kepada atlet dan pelatih yang meraih medali. Sementara itu, seluruh atlet *E-sport* yang bertanding di *Asian Games 2018* diberikan sertifikat. Peraih medali emas pada cabang *Clash Royale* yaitu Ridel Sumarandak. Ridel baru berusia 16 tahun dan masih bersatus pelajar SMA di Tondano- Minahasa dia berhalangan hadir pada pertemuan tersebut karena dia sedang mengikuti turnamen di Taiwan selepas dari *event asian game* (Darojatun, 2018).



Gambar 1. Daftar Game Yang Dipertandingkan  
(Sumber: Iespaorg)

*Sea games* tahun 2023 *E-sport* akan masuk ke dalam cabang pertandingan resmi. Jadi, mulai sekarang tiap negara sudah mulai bersiap untuk berkompetisi dalam ajang tersebut. Pendidikan *E-sport* akan lebih baik mulai dirancang dan diperkenalkan di Indonesia. Bukan berarti pendidikan ini hanya bertujuan untuk hiburan ataupun bisnis semata, tapi ada nilai-nilai edukasi yang terkandung didalamnya dan penting untuk diajarkan.

## 2.6. Perkemabangan *E-Sport* di Provinsi Lampung

Namun, beberapa sumber mengindikasikan bahwa *e-sports* mulai menjadi populer di Indonesia pada awal tahun 2010-an dan terus berkembang hingga saat ini. Sejak saat itu, turnamen *e-sports* telah diadakan di berbagai kota di Indonesia, termasuk di Lampung.

Salah satu turnamen esports yang diadakan di Lampung adalah turnamen *Mobile Legends* yang diadakan di Universitas Lampung pada tahun 2018 turnamen *e-sports* yang diadakan di Universitas Lampung pada tahun 2018 merupakan salah satu turnamen *e-sports* awal yang diadakan di Lampung. Turnamen tersebut diadakan pada tanggal 6-7 Oktober 2018 dan merupakan turnamen resmi dari game *Mobile Legends: Bang Bang*. Turnamen ini diikuti oleh tim-tim esports dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Jakarta,

Surabaya, Palembang, dan Bandung. Selain itu, turnamen ini juga diikuti oleh tim-tim esports dari Lampung sendiri, seperti tim *e-sports* Lampung dan Lampung *Legend*.

Turnamen ini diselenggarakan oleh Universitas Lampung bekerja sama dengan Indosat Ooredoo dan beberapa sponsor lainnya. Turnamen tersebut juga dilengkapi dengan acara-acara sampingan, seperti seminar *e-sports*, pameran *cosplay*, serta pertunjukan musik. Turnamen *e-sports* di Universitas Lampung pada tahun 2018 ini menjadi salah satu tonggak awal bagi perkembangan *e-sports* di Lampung dan membuka jalan untuk turnamen-turnamen *e-sports* lainnya di daerah tersebut.

Setelah turnamen *Mobile Legends* di Universitas Lampung pada tahun 2018, perkembangan *e-sports* di Lampung semakin berkembang. Beberapa turnamen esports lainnya diadakan di Lampung, seperti turnamen Dota 2, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*. Selain itu, beberapa klub *e-sports* di Lampung mulai muncul dan terus berkembang, seperti Lampung *e-sports*, Lampung *Legend*, dan beberapa klub esports lainnya. Klub-klub ini memiliki pemain-pemain *e-sports* yang berkompetisi dalam turnamen-turnamen *e-sports* baik di daerah Lampung maupun di luar daerah.

Pemerintah daerah Lampung juga mulai memperhatikan perkembangan *e-sports* di daerah tersebut dan mendukung pengembangan industri *e-sports*. Pada tahun 2019, Pemerintah Kota Bandar Lampung bekerja sama dengan beberapa sponsor, mengadakan turnamen *e-sports* tingkat kota yang diikuti oleh para pemain *e-sports* dari berbagai daerah di Indonesia. Perkembangan infrastruktur teknologi di Lampung juga turut mempengaruhi perkembangan esports di daerah tersebut. Kecepatan internet yang semakin cepat dan harga perangkat keras yang semakin terjangkau memungkinkan para pemain esports di Lampung untuk mengakses permainan online dan berpartisipasi dalam turnamen *e-sports* dengan lebih mudah.

Secara keseluruhan, perkembangan esports di Lampung terus mengalami

pertumbuhan yang pesat seiring dengan meningkatnya minat masyarakat dan dukungan dari pihak-pihak terkait di daerah tersebut. Perkembangan *e-sports* di Lampung terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Selain turnamen-turnamen esports, beberapa acara lainnya yang terkait dengan *e-sports* juga mulai diadakan di Lampung, seperti acara *talkshow*, *workshop*, dan seminar yang membahas tentang *e-sports*.

Tak hanya itu, Lampung juga mulai memiliki gedung-gedung khusus *e-sports*, seperti *gaming center* dan arena *e-sports*, yang dapat digunakan oleh para pemain *e-sports* untuk berlatih dan berpartisipasi dalam turnamen esports. Beberapa gedung tersebut bahkan memiliki fasilitas yang lengkap, seperti PC *gaming*, konsol, dan akses internet yang cepat. Perguruan tinggi di Lampung juga mulai memperhatikan perkembangan *e-sports* dan mulai membuka jurusan-jurusan terkait *e-sports*, seperti jurusan *game development* dan *e-sports management*. Hal ini menunjukkan bahwa *e-sports* dianggap sebagai industri yang menjanjikan dan memiliki potensi untuk memberikan kontribusi bagi perekonomian di Lampung.

Dalam hal kompetisi, para pemain *e-sports* dari Lampung mulai muncul dan menjadi semakin dikenal di kancah Nasional. Beberapa pemain *e-sports* asal Lampung telah berkompetisi dalam turnamen-turnamen *e-sports* tingkat nasional dan bahkan internasional, dan berhasil meraih prestasi yang membanggakan. Secara keseluruhan, perkembangan *e-sports* di Lampung terus menunjukkan tren yang positif dan semakin menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam industri *e-sports*. Dukungan dari pemerintah daerah, perguruan tinggi, dan pihak-pihak terkait lainnya diharapkan dapat terus membantu perkembangan *e-sports* di daerah tersebut. Berikut ini merupakan prestasi yang pernah di raih *E-sport* Lampung :

Tabel 1. Prestasi yang Pernah di Raih *E-sport* Lampung

No	Prestasi Yang Pernah Diraih
1	Juara 1 <i>Mobile Legends Bang Bang</i> (MLBB) Division 2 pada turnamen Jalan-Jalan Murah Meriah (JJMM) 2018 yang diadakan di Bandar Lampung.
2	Juara 1 Arena of Valor (AOV) pada turnamen Tingkat Mahasiswa Universitas Lampung (UWRL) 2019.
3	Juara 1 <i>PUBG Mobile</i> pada turnamen Regional Open Qualifier ESL Indonesia Championship Season 2 (ESL ID S2) yang diadakan pada tahun 2020.
4	Juara 1 Free Fire pada turnamen Online Open Qualifier Free Fire Master League (FFML) Season 2 pada tahun 2020.
5	Juara 2 MLBB pada turnamen Nusantara Esports League (NEL) yang diadakan pada tahun 2021.
6	Pada tahun 2019, tim esports <i>Mobile Legends Bang Bang</i> asal Lampung bernama EXE Esports berhasil menjuarai turnamen GAME ON, yang diadakan di Jakarta.
7	Pada tahun 2021, tim esports <i>Mobile Legends Bang Bang</i> asal Lampung bernama Insomnia Esports meraih posisi juara kedua di ajang Nusantara Esports League (NEL) 2021.
8	Pada tahun 2021, tim esports <i>PUBG Mobile</i> asal Lampung bernama Alpha Elite meraih posisi juara 3 di ajang Esports Battle League (EBL) 2021.
9	Juara 2 <i>Mobile Legends Bang Bang</i> (MLBB) pada turnamen <i>Mobile Legends Esports Championship</i> (MEC) 2019 yang diadakan di Lampung oleh tim esports asal Lampung bernama Srimulat.
10	Pada tahun 2021, time sport <i>mobile legends cpx-9</i> berhasil menjadi juara I di ajang RRQ KULOKING CHAMPIONSHIP
11	Pada tahun 2021, tim e -sport <i>mobile legends cpx-9</i> berhasil menjadi juara I di ajang EVOS FAMS CUP MLBB ISLAND CHAMPIONSHIP
12	Pada tahun 2021, tim e-sport The Pillars berhasil menjadi juara I di ajang CODA SHOP GLOBAL SERIES TURNAMENT INDONESIA
13	Pada tahun 2022, Elga Cahya Putra berhasil menjadi juara I di ajang IESF WORLD E-SPORT CHAMPIONSHIP kategori E-Football

## 2.7. Jenis Game

Meskipun kadang-kadang digunakan secara bergantian di industri, ada perbedaan yang jelas antara jenis *game* dan *genre game* dalam *video game*.

Saat mendiskusikan cerita *game*, kami membedakan jenis *game* sebagai deskripsi *game*, dan *genre game* sebagai deskripsi konten naratif *game*. Jenis *game* menurut (Grace, 2005).

#### **2.7.1. Action**

*Game* yang menawarkan intensitas aksi sebagai daya tarik utama. Respon refleks adalah keterampilan utama yang diperlukan untuk memainkan *game-game* ini dengan baik. *Game* aksi yang paling umum adalah *shooter (Doom)* dan *stealth (Metal Gear)*. *Game* aksi juga menyertakan sebagian besar judul olahraga, meskipun beberapa judul olahraga termasuk dalam kategori simulasi.

#### **2.7.2. Adventure**

*Game* yang menawarkan eksplorasi dan pemecahan teka-teki sebagai daya tarik utama. *Game-game* ini secara historis menawarkan kisah yang paling mengasyikkan, meskipun popularitas mereka telah menurun dalam 2 dekade terakhir. Penalaran, kreativitas, dan keingintahuan adalah keterampilan paling umum yang dibutuhkan oleh seorang pemain *game* petualangan yang baik. *Game* petualangan perintis termasuk *Myst* dan *Syberia*.

#### **2.7.3. Role Playing**

*Game* yang menawarkan pemain kesempatan untuk melibatkan diri dalam situasi karakter pemain. *Role Playing Game (RPG)* melanjutkan sejarah mereka yang kaya dalam bercerita dengan merangkul cara-cara inovatif untuk mengubah dan melaporkan cerita. Karakter cenderung kaya, permainan *game* panjang, dan manajemen karakter teknis dalam RPG. RPG terkenal termasuk, *Might and Magic*, *Neverwinter Nights*, *Ultima*, dan *World of Warcraft*.

#### **2.7.4. Puzzle**

*Game* yang menawarkan teka-teki sebagai daya tarik utama *game*. *Game-game* ini umumnya dirilis dengan anggaran rendah melalui web.

Orang-orang yang memainkan *game* ini cenderung merupakan populasi tertua dari komunitas pemain *game*. Salah satu permainan *puzzle* paling sukses adalah *Tetris*, *Lemmings*, dan *Minesweeper* yang terkenal. I.Q. *Intelligent Cube* adalah permainan *puzzle* lain yang menarik dengan kesuksesan terbatas.

#### **2.7.5. Simulation**

Elemen permainan utama dari simulasi adalah kemampuannya untuk mencocokkan situasi dunia nyata. Simulasi berusaha memberikan kenikmatan melalui pemeragaan. Simulasi tempur dan simulasi mobil balap relatif populer di jenis *game* ini. Simulasi juga dapat mencakup simulasi situasi sosial seperti *Sims* dan *Leisure Suit Larry I*. Gim-gim utama meliputi *Gran Turismo* dan gim *Tycoon*.

#### **2.7.6. Strategy**

Permainan strategi menghibur melalui penalaran dan pemecahan masalah. *Game* strategi awal (mis. Peradaban) tidak menggunakan banyak cerita, meskipun *game* yang lebih baru sangat bergantung pada narasi yang berkualitas. *Game* seperti *Command and Conquer* adalah contoh *game* strategi berbasis cerita. Jenis *game* menurut Wandah Wibawanto (2005:08):

##### **2.7.7.1. Side Scrolling Game**

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerak *background*. Contoh *game* dari tipe ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

##### **2.7.7.2. Shooting Game**

Ada beberapa macam *game shooting*, di antaranya adalah *First Person Shooting* dan *Third Person Shooting*. Pada dasarnya kedua jenis *game* tersebut sama, yaitu menembak musuh. Contoh dari tipe *game* ini adalah *Counter Strike*, *Doom*, *Chicken Shoot*, *Virtual Cop*, dan sebagainya.

### **2.7.7.3.RPG ( *RolePlay Game* )**

RPG adalah *game* memainkan peran suatu karakter dalam menjalankan misi tertentu. Contoh dari *game* ini antara lain *Final Fantasi*, *Lord of The Ring*, *Shining Force*, *Ragnarok*, dan sebagainya.

### **2.7.7.4.RTS ( *Real Time Strategy* )**

Pada *game* jenis ini pemain memerintahkan beberapa karakter untuk melakukan aksi tertentu. Sebagian besar *game* RTS adalah *game* strategi perang seperti *Red Alert 2*, *Comando*, *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.

### **2.7.7.5.Simulation**

*Game* ini merupakan simulasi dari keadaan nyata. Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia seperti *the SIMS*, *game* simulasi kendaraan seperti *Microsoft Airflight*, *Ace Combat*, dan simulasi lainnya seperti *sim City*, *Transport Tycoon*, *Champhioship Manager* dan *game sim* lainnya.

### **2.7.7.6.Racing**

Contoh dari *game racing* antara lain : *Need for Speed*, *Grand Turismo*, *F1*, *Grandprix 500 cc* dan sebagainya.

### **2.7.7.7.Fighting**

Dalam *game fighting* pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain. Contoh dari *game* ini antara lain : *Tekken*, *Street Fighter*, *King of Fighter* dan sebagainya.

## **2.8. Cara Memainkan *Game***

### **2.8.1. *Mobile Legends***

*Mobile Legends: Bang Bang* atau ML merupakan *game* MOBA yang dirilis oleh Moonton. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim.

Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 game yakni sekitar 15-20 menit. Setiap pemain bisa memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia. Untuk bermain *Mobile Legends* dengan baik dan benar tentu kalian harus mengetahui terlebih dahulu tentang fitur yang ada pada game ini. Jika kalian sudah mengetahui semua fitur yang ada maka tidak akan kesulitan lagi untuk memahami game *Mobile Legends*.

Langkah pertama yang harus dilakukan untuk dapat bermain dengan baik dan benar adalah kalian harus mengetahui segala informasi dari unsur-unsur yang ada pada suatu gameplay. Unsur-Unsur yang ada dalam Gameplay *Mobile Legends* diantaranya adalah *battle spell*, *emblem*, *build item*, *pasif skill hero*, dan *skill* serangan yang dimiliki oleh masing-masing hero di *Mobile Legends*.

Mengetahui *Map* dan alur pergerakan minion wave *Mobile Legends* juga menjadi kunci untuk dapat bermain dengan baik dan benar. Ketika kalian sudah menguasai *skill* makro maupun mikro yang ada pada game buatan Moonton ini, maka dapat dipastikan *gameplay* kalian akan menjadi semakin bagus.



Gambar 2. Game *Mobile Legends*  
(Sumber: Rizky Wahyudi, 2020)

### 2.8.2. *Free Fire*

*Gameplay Free Fire* ini serupa dengan game lainnya yang bergenre battle royale, seperti PUBG, Fortnite atau ROS (*Rules of Survivor*); dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza dan M249 ataupun senapan mesin.

Menemukan *airdrop* juga tidak sulit. Kotak ini akan memancarkan garis vertikal atau lurus dari langit dengan cahaya kuningnya. Untuk lebih memanjakan pemain, *Free Fire* memberi indikator untuk barang-barang dalam airdrop. Jika semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, dan sebaliknya cahayanya akan tetap menyala jika ada elemen yang belum diambil. Pada waktu-waktu tertentu permainan, zona bahaya akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam *mode squad*, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi hit tetapi jika itu terjadi pada mode solo, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain.



Gambar 3. Game Free Fire  
(Sumber: wikipedia.org)

### 2.8.2. PUBGM

PUBG *Mobile* merupakan *game battle royale* yang dirancang oleh Brendan Greene. Secara resmi gim ini dirilis secara global pada bulan Maret 2018. Pada dasarnya, PUBG memiliki tiga versi yang berbeda berdasarkan *platform* bermainnya. Awalnya, gim ini tersedia untuk platform PC Windows melalui Steam. Sampai akhirnya tersedia untuk Xbox One hingga *mobile* seperti sekarang ini. Versi *mobile*-nya ini benar-benar mampu menembus pasar global secara merata, khususnya di kawasan Asia.

Dalam *gameplay*-nya, akan ada 100 pemain yang bertempur untuk menjadi pemenang. Pemain bisa memilih untuk bermain dalam mode solo (sendiri), duo (berdua), maupun squad (berempat). Semua pemain akan mengawali permainan dari pesawat tempur yang akan memaksa mereka untuk terjun bebas di peta permainan menggunakan parasut. Setelah berhasil mendarat, para pemain perlu melakukan looting untuk mendapatkan senjata, baju perang dan berbagai alat penyokong kehidupan lainnya.

PUBG *Mobile* terkenal sebagai gim yang berat, butuh smartphone high-end untuk lancar memainkan gim ini. Akan tetapi, masalah itu bisa diselesaikan dengan hadirnya PUBG *Mobile Lite*. Ini merupakan versi ringan dari PUBG *Mobile*. Namun yang jelas, kualitas grafisnya tentu lebih inferior dibandingkan dengan PUBG *Mobile*.



Gambar 4. Game *PUBG Mobile*  
(Sumber: modbig.com)

### 2.8.3. PES

PES 2021 baru saja dirilis pada 15 September 2020 oleh Konami. Gim tersebut dikembangkan oleh Konami dan PES *Production*. Selibihnya, ada beberapa fitur yang berbeda dibandingkan versi sebelumnya. Versi ini menampilkan Lionel Messi sebagai wajah utama. Tidak hanya sendirian ia menjadi sampul bersama Cristiano Ronaldo, Alphonso Davies dari Bayern Munich, dan bintang Manchester United Marcus Rashford.

Saat ini namanya telah berubah menjadi *eFootball Pro Evolution Soccer*. Konami menjelaskan perubahan judul tersebut untuk memfokuskan diri pada *e-sports*. Sekaligus untuk mempopulerkan game PES. *Pro Evolution Soccer* dikenal di Jepang dengan nama *Winning Eleven*. Gim tersebut sudah dikembangkan sejak 1995. Sukses besar, akhirnya PES memiliki banyak gim spin-off dan berseri dengan pembaruan maksimal di tiap tahunnya.

Tidak hanya berupa gim untuk bersenang-senang, *Pro Evolution Soccer* telah menjadi gim dalam cabang olahraga *e-sports*, *eFootball.Open*. Turnamen itu sebelumnya dikenal sebagai PES League atau PES World Finals, yakni kejuaraan esports yang diadakan Konami sejak tahun 2010.

Seri ini sebelumnya dianggap hanya dianggap sebagai *update* dari PES 2020. Namun, seri teranyar ini adalah gim *standalone* artinya bukan game update dari seri sebelumnya.



Gambar 5. PES *Pro Evolution Soccer*  
(Sumber: kaorinusantara.or.id)

## 2.9. Perangkat yang Digunakan

*E-sport* merupakan olahraga elektronik oleh karena itu membutuhkan alat elektronik untuk menjalankan olahraga *E-sport*. berikut merupakan alat yang dapat digunakan untuk menjalankan olahraga *E-sport*:

### 2.9.1. Gadget

*Gadget* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Hana Pebriana (2017:3) menyatakan “Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet”. Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

### 2.9.1.1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*

### 2.9.1.2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### 2.9.1.3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.



Gambar 6. *Gadget*  
(Sumber :Koleksi Pribadi)

## 2.9.2. Komputer

Robert H. Blissmer dalam buku *Computer Annual*, Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.



Gambar 7. Komputer  
(Sumber: Prawiro,2019)

### 2.9.3. Playstation

*Playstation* berasal dari kata bahasa Inggris: *play* (permainan atau bermain) dan *station* (stasiun/tempat), yang diartikan sebagai 'stasiun bermain' atau bisa juga sebagai 'tempat bermain'. *Playstation* merupakan jenis video game dan diproduksi dibawah trade mark dagang sony yang dewasa ini banyak digemari remaja.



Gambar 8. *Playstation*  
(Sumber:playstation.com)

### 2.10. Analisis *E-sport* Sebagai Olahraga

*E-sport* adalah olahraga yang terbuka bagi siapa pun. Sebab *E-sport* dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan *E-sport* bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas (Wahyunanda: 2017). Dex Glenniza (2018) mengemukakan bahwasanya Perdebatan mengenai *E-sport* yang dikategorikan sebagai olahraga atau bukan memang mulai memanas akhir-akhir ini. Menggunakan

istilah '*sport*' selalu menimbulkan argumen karena banyak orang yang memiliki interpretasi mereka sendiri kepada apa yang dimaksud dengan olahraga.

Tapi kemampuan dan dedikasi yang para profesional berikan patut kita hormati," masih menurut Roberts dalam Dex Glenniza (2018) dari *The Market for Computer & Video games* (MCV). Adam Apicella dari Major League Games (MLG) di Amerika Serikat juga menambahkan: "Tujuan kami selalu sama, yaitu mempresentasikan video *game* sebagai olahraga, bukan berkomentar bahwa bermain video *game* adalah bukan olahraga. Dengan pemain-pemain kami, fan base yang bergairah di seluruh dunia, saya pikir kesamaan (video *game*) dengan olahraga tidak terbantahkan lagi dalam Dex Glenniza (2018)." Suatu hari nanti *E-sport* akan dianggap sebagai olahraga.

Ketika banyak orang menonton (American) football di televisi atau bertemu di pub untuk merayakan kemenangan timnya, mereka hanya menonton olahraga. Ini tidak ada bedanya dengan *eSport*," tambahnya. Untuk mendukung pernyataan Apicella di atas, dapat dilihat final kejuaraan dunia Dota 2 yang ditonton oleh 20 juta orang tahun ini. Tahun lalu, pada kejuaraan League of Legends (LoL), ada 27 juta yang menonton akhirnya dan 11,2 juta di antaranya menonton secara langsung. Bisa dibayangkan *E-sport* sudah mulai menjadi mainstream.

### **2.11. Definisi Analisis**

Menurut Kurniawan (2015) dalam linguistik, analisis atau analysis (analisa) adalah studi tentang bahasa untuk memeriksa secara mendalam struktur bahasa. Analisis bisa diartikan sebagai kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Wiradi (Kurniawan, 2015) mengungkapkan, analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya.

## 2.12. Kerangka Berpikir

Bermain-main dengan kata '*sport*' atau 'olahraga' memang bisa menjerumuskan perspektif kita untuk memandang *eSport*. Tapi jika kita lihat pengertian '*sport*' dari kamus Webster, kata itu memiliki pengertian "sebuah permainan, kompetisi, atau aktivitas yang memerlukan usaha fisik dan kemampuan yang dimainkan berdasarkan aturan, untuk kesenangan dan/atau pekerjaan". Sementara pengertian lain mengenai '*sport*' adalah "segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan". Dikarenakan belum banyak kalangan khalayak masyarakat khususnya di Indonesia belum sepenuhnya dapat memahami dan memaknai salah satu olahraga kekinian yang sedang banyak digandrungi saat ini, maka disini penulis mencoba untuk mengusulkan rekomendasi pemikiran terkait *E-sport* di Indonesia agar dapat lebih diterima di tengah-tengah masyarakat Indonesia sebagai salah satu olahraga kekinian yaitu;

1. IeSPA perlu komunikasi tingkat lanjut ke KEMENPORA, KOI maupun KONI terkait keberadaan dalam organisasi olahraga yang dinaungi,
2. Kompetisi *eSports* di Indonesia lebih sering diadakan. Sebab, dengan kompetisi yang lebih sering dilakukan, hal ini akan mempermudah dalam upaya sosialisasi *E-sport* ke masyarakat luas,
3. Edukasi kepada para peminat *E-sport* seputar catatan-catatan penting sebagai prasyarat menjadi atlet *E-sport*

## 2.13. Penelitian Relevan

2.13.1.1 Fajar Awang Irawan 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perkembangan *E-sport* di Kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini adalah perkembangan *E-sport* di Kota Semarang ditinjau dari revolusi industri keempat yang dilihat dari berbagai indikator. Hasil menunjukkan bahwa perkembangan *E-sport* di Kota Semarang tergolong baik, dilihat dari hasil yang didapatkan yaitu 86.75%. Kemudian untuk tingkat peminatan

mendapatkan prosentase 82%, faktor pengorganisasian mendapat prosentase 87.25%, faktor pendanaan sebesar 82%, dan pada faktor sarana dan prasarana sebesar 88%. Data peminatan menunjukkan bahwa masyarakat di Kota Semarang memiliki minat yang tinggi pada *E-sport*. Data pengorganisasian menunjukkan adanya pengetahuan warga tentang organisasi *E-sport* di Kota Semarang. Data pendanaan *E-sport* yang ada menunjukkan masyarakat setuju dengan adanya pendanaan di *E-sport*. Data sarana dan prasarana *E-sport* menunjukkan kesadaran warga akan pentingnya sarana dan prasarana di dunia *E-sport* pada era revolusi industri keempat. Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai evaluasi bagi PDESI Kota Semarang dalam meningkatkan prestasi pada *E-sport* di tingkat nasional.

**2.13.1.3 Roy Rinaldi, Iwan Krisnadi.** Permainan video *game* telah bertransformasi menjadi permainan yang bersifat kompetitif istilah tersebut biasa disebut dengan *E-sports*. Lahirnya *E-sport* sebagai industri baru tentunya didukung oleh perkembangan teknologi salah satunya adalah *smartphone*. Hasil riset menunjukkan bahwa saat ini kebutuhan *smartphone* bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga dimanfaatkan untuk bermain *game*. Lahirnya IESPL diharapkan *game* bukan lagi dianggap sebagai hal yang negatif. Namun juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan produktivitas ekonomi, salah satunya menjadi profesional player atau content creator. Ditengah perkembangan *E-sport* yang tiap tahun terus meningkat, maka membuka peluang bagi operator seluler untuk merambah ke bisnis digital. Salah satunya dengan cara memberikan layanan khusus *game* untuk para *gamer*. Di asia pasifik industry *game* meningkat pesat dari tahun 2017, hal tersebut juga terjadi di Indonesia. Namun yang masih menjadi kendala di tengah berkembangnya industry *E-sport* di tanah air adalah infrastruktur jaringan yang masih belum merata, hasil survey menunjukkan bahwa masih banyak *gamer* yang mengalami kendala ketidakstabilan konektivitas. Untuk itulah operator harus bersaing menciptakan lingkungan yang nyaman dalam bermain *game* untuk mendukung keberadaan *E-sports*. Operator seluler harus memiliki strategi

dalam membangun ekosistem digital khususnya *eSports*, hal tersebut tentunya dapat menunjang *E-spot* menjadi salah satu sector industry yang unggul.

**2.13.1.2 Putra, Raden Muhammad Satria.** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan *E-sport* dan juga pengaruhnya di mata dunia. *E-sport* yang sudah mengalami banyak kemajuan sejak pertama kali kemunculannya hingga saat ini masih dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat di dunia khususnya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki pertanyaan “Perkembangan *E-sport* di Mata Internasional dan Apa Pengaruhnya terhadap Masyarakat Indonesia?”. Pertanyaan penelitian tersebut memakai teori liberalisme sosiologis dimana teori ini menolak pandangan yang menganggap bahwa di studi Hubungan Internasional tidak hanya mengenal pemerintah negara yang berdaulat sebagai aktor tunggal, melainkan aktor – aktor lain seperti individu, kelompok, dan masyarakat swasta serta adanya hubungan saling ketergantungan di antara actor – actor tersebut sehingga muncul sikap kooperatif. Di akhir penelitian, penulis menemukan bahwa industri *E-sport* di dunia dan Indonesia semakin maju dan akan menjadi lebih kompetitif. Meskipun Indonesia masih tertinggal dari negara – negara tempat *E-sport* berkembang pesat, namun kemajuan *E-sport* di Indonesia sudah mulai terlihat. Banyaknya peminat *E-sport* di Indonesia, turut membantu perkembangannya di Indonesia, hal tersebut akan mendukung suatu proyek dimana pengembangan potensi pemain lokal sehingga menghasilkan bibit – bibit pemain terbaik dari Indonesia. Dengan adanya proyek ini, akan menjadi wadah pemain lokal dari Indonesia untuk berkompetisi dalam skala nasional maupun internasional, dimana tujuan lainnya adalah sebagai rekreasi untuk pecinta *E-sport* di Indonesia.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis metode dalam penelitian ini adalah metode survei, digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam mengumpulkan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (Sugiyono, 2016:6). Metode yang digunakan yaitu survei dengan memberikan kuisisioner karena tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung.

Sedangkan desain penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dalam skala yang besar, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak atau *random*, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik (Sugiyono 2016:14).

#### **3.2. Variabel Penelitian**

##### **3.2.1 Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang nilai-nilainya tidak bergantung pada variabel lainnya yang berguna untuk meramalkan dan menerangkan nilai variabel yang simbolkan dengan (X). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah analisis perkembangan.

##### **3.2.2 Variabel Terikat**

Variabel terikat adalah variabel yang nilai-nilainya bergantung pada

variabel lainnya dan merupakan variabel yang diterangkan nilai dan dilambangkan dengan (Y). Variabel terikatnya adalah *E-sport* di provinsi Lampung.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Sugiyono (2010) memberikan pengertian bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2001) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Maksud dari penelitian diatas adalah keseluruhan individu yang akan dijadikan objek penelitian dan paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Lampung yang terdiri dari atlet/ manajemen *e sport*, masyarakat umum dan guru.

#### **3.3.2 Sampel**

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan yaitu *Simple Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016:218). Peneliti melakukan pengambilan sampel yaitu masyarakat Lampung yang terdiri dari atlet/ manajemen *e sport*, masyarakat umum dan guru berjumlah total 30 sampel.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei, dengan memberikan kuisisioner kepada responden. Kuisisioner merupakan daftar pertanyaan yang sudah tersusun, dimana responden tinggal memberikan jawaban atau dengan memberikan tanda-tanda tertentu. Kuisisioner dalam penelitian berisi pertanyaan untuk memperoleh suatu data mengenai perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung.

### 3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016). Instrumen pengumpulan data disini menggunakan kuesioner, dan diukur dengan menggunakan skala *Likert*.

### 3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.6.1 Validitas

Validitas dimaksudkan untuk menyatakan sejauh mana instrumen (kuesioner) akan mengukur apa yang ingin diukur. Apakah alat ukur kita dapat mengukur sifat objek yang kita teliti (Kriyantono 2006:143). Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang digunakan peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson)*. Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

#### 3.6.2 Reliabilitas

Reliabilitas artinya memiliki sifat dapat dipercaya. Dengan kata lain, suatu alat ukur memiliki reliabilitas bila hasil pengukurannya relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali oleh peneliti yang sama atau peneliti lainnya (Kriyantono, 2006:144). Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic Cronbach Alpha. Suatu variable dikatakan reliable jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0.60 Jika *Cronbach* mendekati 1 maka jawaban responden akan cenderung sama meskipun diberikan kepada orang lain dan bentuk pertanyaan yang berbeda.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisa statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik analisa statistika deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui perhitungan mean atau rata-rata (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD). Untuk penentuan kedudukan dengan perhitungan Rata-rata Ideal dan Standar Deviasi dapat dihitung dengan acuan norma sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{ST} + \text{SR}) \\ \text{Sdi} &= \frac{1}{6} (\text{ST} - \text{SR}) \end{aligned}$$

Keterangan:

Mi : Mean (Rerata Ideal)  
 Sdi : Standar Deviasi Ideal  
 ST : Skor Tertinggi  
 SR : Skor Terendah

(Sumber: Saifuddin Azwar dalam Adhitama, 2016)

Dengan hasil perhitungan Mi dan Sdi tersebut dikategorikan kecenderungan variabel perkembangan *E-sport* di Provinsi Lampung sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Skor Menjadi Kategori Kecenderungan Variabel

No	Kategori Persepsi	Skor (X)
1	Sangat Baik	$X > \text{Mi} + \text{Sdi}$
2	Baik	$\text{Mi} < X \leq \text{Mi} + \text{SDi}$
3	Buruk	$\text{Mi} - \text{Sdi} < X \leq \text{Mi}$
4	Sangat Buruk	$X \leq \text{Mi} - \text{Sdi}$

(Sumber : Mardapi dalam Adhitama, 2016)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis perkembangan *e-sport* di Provinsi Lampung adalah memiliki perkembangan pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat pada data keseluruhan responden pada kategori “sangat kurang” sebesar 13,3% (4 responden), kategori “kurang” sebesar 26,7% (8 responden), kategori “baik” sebesar 43,4% (13 responden) dan kategori “sangat baik” sebesar 16,7% (5 responden).

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas terdapat penelitia memberikan beberapa antara lain:

1. Sebaiknya untuk meningkatkan perkembangan *e-sport* di Provinsi Lampung perlu melakukan sosialisasi kepada masyarakat dan memberikan fasilitas yang memadai bagi para pemain/atlet *e-Sport* khususnya di Lampung, sehingga masyarakat Lampung dapat memahami tujuan dan manfaat dari *e-Sport*.
2. Media perlu mempublikasikan prestasi yang didapatkan oleh atlet-atlet *e-Sport* Lampung melalui media cetak ataupun media elektronik, sehingga dapat meningkatkan persepsi positif pada masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Cipta Hadi, S. 2000. *Metodologi Research*. Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta.
- Hukama, Muhammad Faridul. 2020. *Persepsi Masyarakat Terhadap E-Sport Di Jawa Tengah*. Thesis. Universitas Negri Semarang (UNNES). Semarang.
- Irawan, Fajar. 2021. *Analisis Perkembangan E-sport Di Tinjau Dari Revolusi Industri 4.0*. Skripsi. Universitas Siperbangsa Karawang (UNSIKA). Karawang.
- Jamil, Muhammad. 2018. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia (UII). Yogyakarta.
- Kurniawan, Faidillah. 2019. *E-sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-sport in the Current Sports Phenomenon* 5 (2):61– 66.
- M. Syafrizal. 2020. *Pengantar Jaringan Komputer*. Gramedia, Yogyakarta.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hilvoorde, I., van, & Pot, N. 2016. *Perwujudan dan keterampilan motorik dasar dalam eSports*. *Olahraga. Etika dan Filsafat*, 10(1), 14–27.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Akdon & Riduwan. 2005. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Refika Aditama, Bandung.

Muhammad Ivan Miftahul Aziz, Tia Rahmania. 2021. *Perkembangan E-sport Dari Perspektif Pelaku E-sport Di Kabupaten Pandeglang*. Jurnal Pendidikan Mutiara Vol 6 No. 2 ,10-14.

Wildan Hernanda Agung Nugraha, Irmantara Subagio. 2021. *Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur*. Jurnal Prestasi Olahraga Vol. 4 No. 12, 2-3.