

## BAB II

### DESKRIPSI TENTANG *E-SPORT* DAN FAKTOR DEMOGRAFIS

#### 2.1 Perbedaan Mendasar Antara *Esport* dan *Gaming*

Olahraga elektronik atau umum disingkat *eSports*, memang berangkat dari permainan *video game*. Namun ternyata, keduanya tidak bisa disamakan. Perbedaannya sangat jelas, *Video game* dimainkan untuk mengisi waktu luang, hiburan, atau sesuatu yang bisa dilakukan sembari beristirahat. Sedangkan *eSport*, bermain *video game* adalah sebuah profesi, atlet *eSport* membutuhkan konsentrasi dan keseriusan, malah waktu beristirahat mereka ketika tidak bermain *game*.

Menakar Potensi eSport di Indonesia Para atlet akan mengenakan seragam layaknya para atlet cabang olahraga lain, mereka pun bermain untuk tim, bukan individu. Atlet eSports juga dilatih secara profesional, termasuk soal kebugaran, demi menunjang performa di arena pertandingan.

Menurut Pertiwi (2018), masyarakat masih mencampur-adukkan antara *game* untuk hiburan dan profesi, oleh sebab itu yang dibahas di permukaan hanyalah bahaya bermain *video game*. Padahal *eSport* layaknya olahraga-olahraga lain, akan berdampak positif jika dikeloladengan profesional. Seperti halnya dengan balapan, apabila dilakukan di jalan raya adalah sebuah kesalahan. Namun bila digelar di sirkuit dan membawa nama negara, itu adalah hal yang positif.

#### 2.2 Esport Semakin Diakui Sebagai Olahraga

Olahraga elektronik atau sering disingkat *eSport* telah menarik perhatian karena masuk dalam ajang *Asian Games* 2018 yang dihelat di Jakarta dan Palembang. Meskipun baru masuk sebagai cabang eksibisi, yang mana tidak mempengaruhi perolehan akhir mendali, tetap saja ini menjadi sebuah kemajuan besar. Indonesia sendiri sebagai tuan rumah bisa langsung berprestasi dengan meraih emas di nomor *Clash Royal* dari atlet Ridel Yesaya Sumarandak.

Dikutip dari Budiman (2019), Kementerian Pemuda dan Olahraga menyatakan *eSport* sudah memenuhi unsur olahraga. Deputy Kebudayaan Olahraga Raden Isnanta menilai *eSport* tak beda seperti cabang olahraga catur atau bridge. "ESport itu membutuhkan konsentrasi, daya tahan, dan stamina," kata Isnanta di Jakarta, Senin, 28 Januari 2019.

Menurutnya, *eSport* bahkan memerlukan stamina yang lebih dibandingkan catur. Hal itu yang menjadikan *eSport* masuk dalam aspek keolahragaan. Memang untuk menjadi atlet *eSport* memerlukan fisik dan mental yang baik. Mereka berlatih delapan jam sehari dengan konsentrasi tinggi sebelum kompetisi, sehingga mereka tak kaget saat pertandingan berlangsung bisa memakan waktu lima jam atau lebih.

Selain itu, lanjut dia, dari sisi edukasi ada nomor eSport yang memerlukan kerja sama karena harus membentuk tim. Ia menilai unsur tersebut juga ada pada cabang olahraga lainnya. "Pemain juga harus cepat dan cermat dalam mengambil keputusan," kata Isnanta.

Setelah Asian Games 2018, kompetisi *eSport* sudah mulai diakui walaupun masih menjadi eksibisi. Pada tahun berikutnya, *eSport* menjadi salah satu cabang yang dipertandingkan lagi dalam *SEA Games 2019* Filipina. Kompetisi tersebut berlangsung di Manila yang menjadi pertandingan perdana eSport di pesta olahraga dua tahunan antarnegara Asia Tenggara.

Tidak berhenti di situ, *eSport* pun diwacanakan untuk masuk sebagai cabang yang dipertandingkan di Olimpiade Tokyo 2020. Pesta olahraga terbesar di dunia itu disinyalir akan memasukkan cabang olahraga *eSports* yang akan diselenggarakan di Jepang khususnya kota Tokyo pada tanggal 24 Juli hingga 9 Agustus 2020. Meskipun belum ada kepastian, masuknya esports dalam cabang olahraga yang akan dipertandingkan di Olimpiade 2020 kemungkinan akan membawa banyak reaksi publik.

### **2.3 Peluang Kerja *eSport* di Tengah Bonus Demografi**

Demografi Indonesia akan mengalami bonus pada 2030-2040. Diprediksi Indonesia akan mengalami masa bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). Pada bonus demografi tersebut, penduduk usia produktif diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa. Bonus demografi tersebut merupakan sebuah tantangan karena ketersediaan lapangan kerja yang terbatas.

Perkembangan pesat industri *eSport* pun disambut oleh pemerintah. Presiden mengatakan *eSport* harus diperhatikan. Lowongan pekerjaan di industri konvensional seperti pertambangan akan berkurang. Karena itu, pemerintah perlu mengembangkan sektor baru untuk menyerap tenaga kerja. Salah satu sektor pilihan pemerintah adalah gaming dan esports.



**Gambar 2.1. Riset Newzoo mengenai gamers Indonesia dan Industrinya tahun 2017**

Salah satu alasannya karena jumlah hadiah turnamen esports yang semakin fantastis, seperti Fortnite World Cup yang menawarkan total hadiah US\$30 juta dan The International yang menawarkan total hadiah US\$34 juta. Namun, turnamen esports tidak mencerminkan bisnis esports secara keseluruhan. Ada bisnis dari tim *eSports*, iklan, dan penggemar. Meskipun penduduk Indonesia berperingkat empat dunia, namun Industri eSportnya masih tertinggal dari negara lain. Indonesia hanya menduduki peringkat 14 dengan nilai pasar sebesar 879 juta US Dollar.

Fokus pemerintah adalah pengembangan industri *gaming*. Pemerintah ingin mendukung developer game lokal. Salah satu caranya dengan mendorong perusahaan asing untuk investasi ke developer lokal. Pada akhirnya, jika developer lokal berkembang, hal ini diharapkan akan dapat menyerap lapangan pekerjaan, khususnya talenta digital. Setelah industri game tumbuh, rencana pemerintah berikutnya adalah mengembangkan esports sebagai ekosistem.

Esports dewasa ini telah tumbuh menjadi begitu besar. Dari yang tadinya hanya berupa pertandingan-pertandingan di arcade center, kini sudah menjadi sebuah industri bernilai ratusan juta dolar. Bila dulu gamer identik dengan kultur nerd yang kurang pergaulan, sekarang atlet-atlet esports diidolakan dan dipuja bagai rockstar. Beberapa tahun lalu mungkin perkembangan ini tak terbayangkan, tapi mau tak mau kita harus menerima bahwa zaman sudah berubah.

Bersama dengan tumbuhnya esports sebagai sebuah industri, ekosistem ini pun memunculkan beragam lapangan kerja potensial. Ketika masyarakat telah mencapai usia produktif, esports bisa jadi bidang pilihan pekerjaan. Tidak harus atlet *eSport*, karena industri esports tak hanya pemain, namun juga butuh peran-peran lain untuk mendukung kelangsungan hidupnya.

Ada banyak pilihan pekerjaan industri *eSport* selain menjadi atlet. Diantaranya *shoutcaster* (komentator pertandingan), *analyst*, manager tim, *event organizer*, pelatih, manajer komunitas dan pemilik tim. Di bidang pengembangan *gaming eSport* juga membutuhkan *programmer* dan *software engineer*. Sebenarnya masih banyak lagi pekerjaan yang ada di Industri *eSport*. Dengan banyaknya lapangan pekerjaan di Industri *eSport*, diharapkan masyarakat mampu memandang *eSport* menjadi lebih positif.